FUNDADA en mil novecientos setenta y cuatro

EL WENDIGO

275 pts.

AÑO IX • VERANO

NUMERO 56

http://cineultramundo.blogspot.com/

Con subvención del
Ilmo. Ayuntamiento de Gijón
y 70 suscripciones de la
Consejería de Educación,
Cultura y Deportes
del Principado de Asturias.

EL WENDIGO: G.A.I.R.N.I. Dirige: FAUSTINO RODRIGUEZ ARBESU. Diseño: ARTURO RODRIGUEZ. Corrección y traducción: SOFIA CARLOTA. Imprime: GRAFICAS CAREAGA, S.A. (Avilés/Salinas). Publicación Amateur. Depósito Legal: M-3.362/1977. SE ADMITEN COLABORACIONES. SUSCRIPCIONES: 1 año (4 números): 1.000 pts. 2 años (8 números): 2.000 pts. Transferencias: «El Wendigo» c/c 716.271 BANESTO-Urbana-Paseo Begoña. Dirigete a: Apdo. de Correos 461 - Gijón.

sumario

Editorial 3

El TBO se vistió con el verde astur
Faustino Rodríguez Arbesú 4

Comentarios en voz alta 6

En un agujero en el suelo vivía un hobbit
Jordi Juanmartí 7

La sangre de los reyes
Ramón Fermín Pérez 10

Lo que nuca se dijo sobre «Corto Maltés»
Faustino R. Arbesú 12

Jonathan Demme
Sofía Carlota Rodríguez 31

Antonio Chavarrías, un director catalán en Madrid
Sofía Carlota Rodríguez 32

Bye bye, Claremont
J. Juanmartí y J. Riva 34

Piel de papel
Norman Fernández y Germán Menéndez 38

El superpoder del dinero
Javier Cuervo 40

La verdadera conmemoración del V Centenario
Norman Fernández 42

DIBUJAN

Guión, dibujo, tinta: Juan José Pérez «Juanjo»
«Thrash-Man»

Miguel Angel Carvajal
«¿Quién ha robado a Mjölnir?»

PORTADA

Arturo Rodríguez

CONTRAPORTADA

Florentino Flórez

editorial

Así nos «luce el pelo»

Desde hace muchos años, desde siempre, y de forma muy especial desde que llegó a nuestras manos un informe japonés —mediados de los 60— en relación con las características que tenía que reunir un jefe de departamento o un director, hemos pensado que un buen jefe es aquel que sabe rodearse de un equipo eficaz, que posee la habilidad e inteligencia suficiente como para seleccionar o adecuar a un grupo de colaboradores capaces, responsables, honestos y fieles —que no serviles— al programa de actuación por él establecido, e incluso con personalidad suficiente para con el tiempo llegar a transmitir a ese equipo fidelidad hacia su persona.

Grupo que bajo su supervisión será capaz de llevar adelante el programa y responsabilizarse de su parcela de trabajo, mientras él se responsabiliza de la de TODOS; que para eso cobra sus dineritos y además ha hecho la selección o adecuacaión del personal.

Equipo que deberá realizar su cometido de forma tal, que el jefe quede liberado de la mayor parte de trabajo posible, pues dos de las misiones más importantes que deberá asumir serán las de PENSAR, y SUPERVISAR, única forma de dirigir con eficacia. Parcelas que dejará desierta, si para realizar su trabajo diario necesita una jornada superior a la que los cánones de descanso/recuperación imponen.

Sabemos que todo esto, a muchos les sonará a «chino», que el jefe habitual reconocido con nuestros patrones de eficacia, es aquel que no duerme, que dedica a su trabajo de 12 a 24 horas al día, durante todos los días de la semana. Pero también sabemos que este tipo de jefe, al final no es responsable de NADA; no lo es de que sus inmediatos colaboradores sean unos «chorizos» y roben a mansalva, ni de que se monten instalaciones de miles de millones de pesetas que a los pocos meses se desguazan por falta de mercado, ni tampoco lo es de que escupan durante meses por la boca o sobre el papel impreso las gilipolleces y mongoladas con que suelen deleitarnos diariamente, transcritas a los medios de comunicación. Al final nada de nada. Su única responsabilidad es cobrar y detentar la parcela de poder que le ha correspondido en el sorteo de la vida, dentro de la clase social en la que se encuentra establecido.

España es diferente, de eso hace ya mucho tiempo que no albergamos duda alguna.

«Ocurre que la divertida «guerra editorial» entre Comics Forum y Ediciones Zinco, a la que se alude en la sección de mi querido amigo Francisco Pérez Navarro, jamás existió. Lo que si hubo fue un enfrentamiento entre varios colaboradores de ambas empresas, que inició nuestro colaborador Francisco Pérez Navarro utilizando las secciones a su cargo en Cómic Fórum a que se sumaron los colaboradores de Ediciones Zinco.

Cuando me enteré de lo que ocurría, el enfrentamiento había degenerado en una auténtica pelea de fans. Di entonces las instrucciones necesarias, para evitar el mal uso de nuestras publicaciones respecto a otras empresas; manifestando mi repulsa y condena global de lo sucedido. Es evidente pues, que al no haber existido dicha supuesta guerra editorial, tampoco puede renacer ahora.»

Antonio Martín
Director Editorial de Comics Forum (CIMOC Nº 134)

http://cineultramundo.blogspot.com/

Del concejo de Castrillón a la edición del TBO... con etapas

El TBO se vistió con el verde astur

Una excepción en el panorama editorial astur

No sé si es un tópico, pero se dice que los asturianos somos más emprendedores fuera de Asturias que en nuestra propia tierra. En el caso de la historieta este dicho se ha cumplido en la persona de Emilio Viña González.

Con frecuencia se ha escrito que no hay y no ha habido editoriales de cómic en Asturias y sin embargo, uno de los editores más famosos de cuadernos de historietas que ha existido en la historieta española es asturiano. Emilio Viña ha sido por más de 35 años, uno de los principales artífices de la revista de historietas de más difusión y popularidad que se ha publicado en España: el mítico TBO. La expresión «es más popular que el TBO» lo confirma, también la de «está más visto que el tebeo».

Nació Emilio Viña el 27 de febreo de 1888 en Pipe, una aldea perteneciente a la parroquia de San Cipriano de Pillarno del Concejo de Castrillón. Es un lugar del interior, muy próximo a la zona del litoral asturiano comprendida entre las playas de Arnao y Santa María del Mar, muy cercano a la Villa del Adelantado de la Florida, de Avilés.

Emigrante a su más tierna edad, llega a Barcelona en 1902 acompañado de su madre y un hermano menor. Contaba 14 años de edad. Comienza el siglo y la explotación del hombre por el hombre atravesaba su punto más álgido. Sólo volvería a ser igualada en los primeros años de la dictadura franquista.

Viña estuvo trabajando como aprendiz en una tienda de ultramarinos. Según costumbre de la época, los aprendices vivían en el propio establecimiento, sin derecho a ningún tipo de libertad. Dormían en la propia tienda, encima o debajo del mostrador.

Emilio Viña sufrió todas las limitaciones propias de este tipo de trabajo y de la época.

Hombre de inquietudes, pronto deja el trabajo de aprendiz de tendero para entrar en un taller de encuadernación. Allí establece su primer contacto directo con el fascinante mundo del libro, que le sedujo y ya no le abandonó hasta su muerte, acontecida en Barcelona el 12 de noviembre de 1971. Contaba 83 años de edad.

Su constante espíritu de superación le llevó a los cursos nocturnos de la antigua Escuela de Comercio, hoy Escuela Universitaria de Estudios Empresariales, también al Ateneo Enciclopédico Popular, sede cultural que polarizaba en aquellos años en Barcelona las inquietudes intelectuales de la clase obrera, tradicional y sistemáticamente marginada de los estudios medios y universitarios.

Paralelamente inicia su ascenso social y de aprendiz de encuadernador pasa a oficial en el mismo oficio y de éste a responsable de los talleres gráficos —regente de imprenta—.

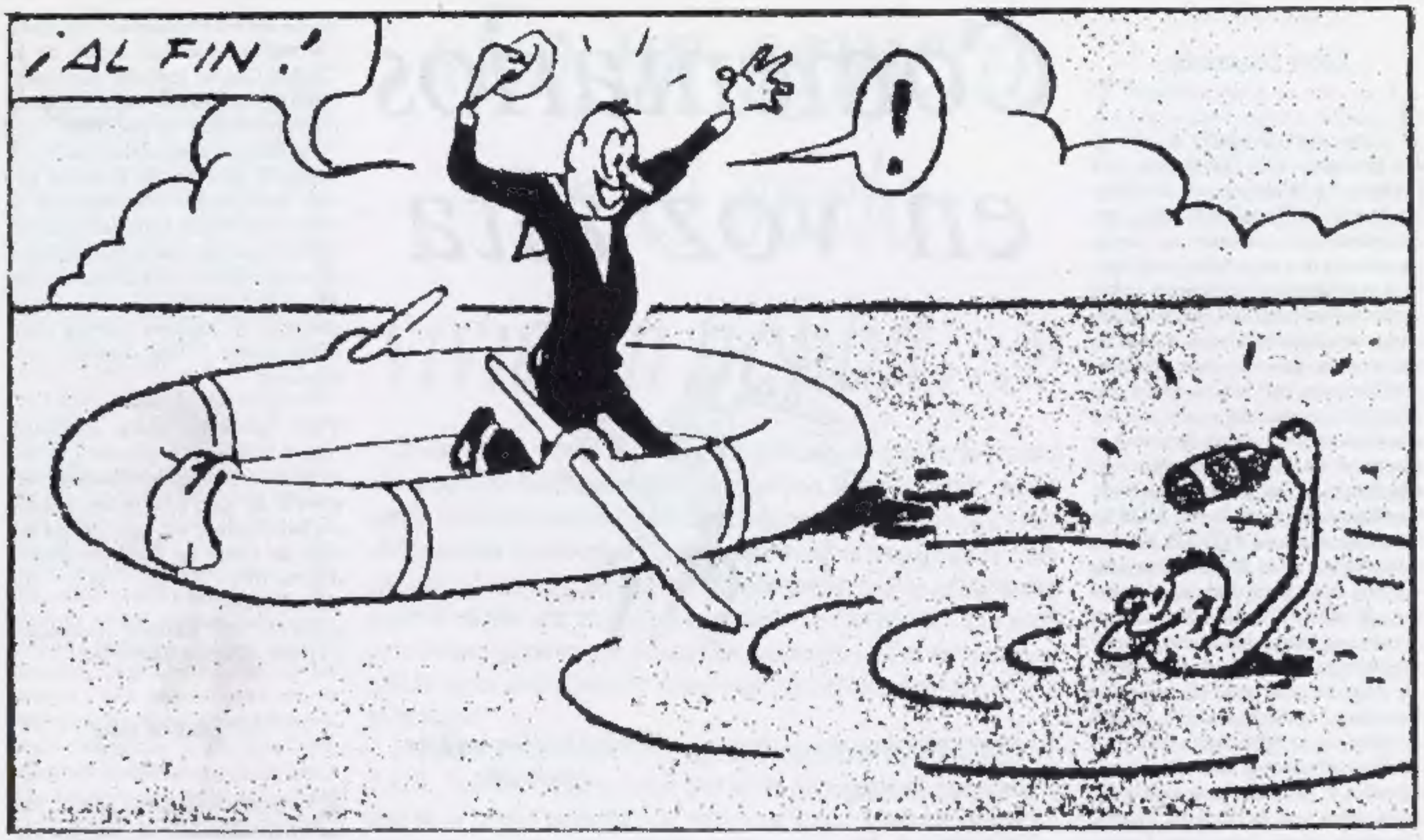
Su creciente acumulación de conocimientos le lleva a desarrollar diferentes actividades, dentro siempre del mundo del libro o de la edición. Ejerció de periodista en diarios obreristas, empeñados en la tarea de la reivindicación social parte de su juventud. También fue corrector de estilo, traductor de varios idiomas, autor y, finalmente, gerente y empresario en una editorial.

De muy joven comienza a trabajar en la «Editorial Bauzá». Una de las empresas de ramo con mayor volumen de producción en la época. En ella desarrolla un sinfín de trabajos hasta llegar a desempeñar el puesto de gerente. En este tiempo publica varias novelas y otras obras suyas de carácter vario, entre las que se incluye un Diccionario de Sinónimos.

En 1922, cuando lleva ya varios años trabajando en «Editorial Bauzá», contrae matrimonio con una joven oriunda de Tarragona. Los años de lucha como periodista reivindicador comienzan a quedar lejanos.

En 1935, «Editorial Bauzá» estableció contacto con el fundador y editor de la mítica revista de historietas «TBO». De esta primera relación surge la publicación de un cuaderno semanal titulado «Cuento infantil, suplemento del TBO». Viña participó personalmente en la creación de la nueva publicación, que pretendía ser un complemento a la primitiva revista, con un contenido más literario que gráfico. En esta ocasión se sintió tentado por la creación de un personaje de historieta, y junto con el genial Benejam da vida a «Nicasio Capacete, que es más fresco que un sorbete». La revista y la serie tienen corta vida. La Guerra Civil española está próxima y la publicación se interrumpe al estallar ésta en 1936.

En 1941, la editoriales del TBO y Bauzá se fusionan y de ellas surge un TBO fortalecido que pronto adquiere su mayor esplendor y difusión. El TBO se enraíza en la idiosincrasia catalana llegando a los más inusitados ambientes sociales, culturales y ciudadanos de Cataluña. La dirección creativa de esta etapa del TBO sigue bajo la tutela de su fundador, Joaquín Buigas, y la dirección editorial a cargo de Viña. Quedaba así claramente repartida la gestión de la nueva empresa —Buigas, Estivill y Viñas S.L.—. Estivill, como viuda de



Bauzá, fue siempre partícipe financiera unicamente. Viña intervino muy activamente en la producción literaria del TBO.

¿Guionista de la familia Ulises?

durante un largo tiempo de su vida que ejerció como co-director y editor del TBO, también trabajó como traductor al castellano y corrigiendo y limpiando los guiones que salían de la fértil imaginación de Buigas. Siguió haciendo esta labor tras la muerte de éste, cuando los guiones partían de otros autores y colaboradores, aunque con menor dedicación, dado que cada vez era mayor el número de guiones escritos en castellano. En relación con esta participación literaria activa en la creación del TBO, existe una controversia. En 1976 se reedita en un albun parte del material de la serie más popular del TBO desde la postguerra: «La Familia Ulises». En ella hay una introducción con una investigación que llevó a cabo José M. Colomer y en la cual se cita textualmente que Viña intervino directamente en la creación de los guiones de esta serie, durante los años 1952-1963. Es más la estructuración del albun se divide en tres etapas claramente diferenciadas y separadas en función de la paternidad de los guiones. El autor llega incluso a reconocer las aportaciones de cada uno de los guinistas a la idiosincrasia de tan peculiar y archifamosa familia. Según esta investigación, Buigas confeccionó en solitario los guiones del periodo 1944-1952, Buigas y Viña intervinieron entre los años 1952-1963 y a partir de este periodo surge ya Carlos Bech.

La participación de Viña que el autor le asigna se cita textualmente: «Desde un principio ya intervino en los guiones el socio de Buigas, Emilio Viña (padre del actual director del TBO), en el sentido de suavizar las expresiones e imágenes más desgarradas y agresivas y reforzar los vínculos y la estructura familiar del grupo».

Consultado sobre esta cuestión Alberto Viña —hijo de Emilio, director y editor del TBO hasta su reciente venta al grupo Zeta— se ha mostrado tajante, afirmando que su padre nunca intervino en la creación de estos guiones y si en la traducción, corrección y limado. No obstante se ha citado el hecho, por lo significativo e interesante que resulta. Como también lo es citar, que fue Emilio Viña quien intuyó la capacidad creativa del que sería el más grande, original y genial historietista de esta empresa familiar, surgió despues de la postguerra: José Coll y Coll

La nueva empresa que surge a partir de 1941 tiene una estructura perfectamente fundamentada en Buiga y Viña. De esta colaboración surgiría el mayor explendor de la revista TBO y el punto álgido de su popularidad con tiradas de medio millón de ejemplares semanales.Esta estrecha colaboración y coordinación se rompe con la muerte de Joaqín Buigas Garriga en 1963. A partir de este momento Emilio Viña asume la dirección de la empresa y de la revista, secundado por su hijo Alberto. Con el tiempo Alberto pasa a desempeñar la titularidad de la dirección, a partir de la implantación de la nueva ley de Prensa que condiciona la existencia de un Director «oficial», Diplomado en Prensa Infantil por la escuela superior de periodismo, Alberto, una vez finalizados los estudios de Medicina, se había introducido en la empresa familiar y obtenido el exigido Diploma. Emilio Viña desempeñó hasta su muerte el cargo de conductor de la empresa y de su más notable prudcción: el TBO.

Un catalán que nunca olvidó el verde asturiano

desde su llegada a Cataluña Emilio Viña se identificó plenamente con esta tierra de adopción, con su cultura, su lengua y sus costumbres. No podía ser de otra manera, el TBO es parte de la cultura catalana y él fue una de las piezas más famosas de su explendor. Prácticamente desde su llegada se hizo catalano-parlante y traductor de esta lengua al castellano como ya quedó escrito, pero siempre recordó con complacencia y orgullo la tierra de sus origenes, de sus padres, de sus ancestros. Antes de morir dejó encomendado que en su esquela mortuoria debían figurar dos únicos títulos: «editor» y «natural de Castrillón, Asturias». Así se hizo.

Faustino Rodríguez Arbesú

Comentarios en voz alta

Labor Encomiable

La que está llevando a cabo el profesor del Politécnico de Oviedo, en la asignatura de dibujo, Fernando González García; este entusiasta de los comics o tebeos, no sólo lo es como lector. Su pasión por ellos, especialmente como medios de comunicación, le ha llevado en varias ocasiones a organizar por su cuenta: exposiciones, conferencias, etc. relacionadas con el medio, dentro del marco de las actividades culturales llevadas a efecto en los diferentes centros de educación en los que ha impartido enseñanza. Primero fue en NOREÑA, ahora le toca a OVIEDO. En esta ciudad, en el Polotécnico, editan una revista cultural con el nombre de VENTOLIN. En ella se puede encontrar las disertaciones magistrales de Fernando González, en relación con una determinada historieta y la interpretación, viñeta a viñeta, de su significado y lenguaje. Han sido varios los trabajos publicados y, cosa curiosa, todos relacionados con la obra de Carlos Giménez. Para Fernando, Carlos Giménez es el «no va más». Son sus palabras, que suscribimos: ¡PUXA FERNANDO!. Ante personas como tú, la gorra es poco.

«Marvel series noticiario» Italia/Módena

Recientemente hemos recibido esta revista de estudio del comic, correspondientes a los meses de septiembre/octubre de 1991, y una carta de uno de sus responsables en la que nos pide colaboración.

Aprovechamos la ocasión para hacer un comentario sobre ella.

Contrariamente a lo que el título parece reflejar se toca muy poco el tema de los superhéroes (que raro ¿verdad?) al menos en este número, solo un buen trabajo sobre la serie MAGNUS del fallecido autor Russ Mannig y una dura crítica fobre X-Force. Como plato fuerte una entrevista de varias páginas con Corrado Roi, autor de esta buena serie, que en España ha tenido tan poca aceptación: DYLAN DOG. Es una auténtica pena el que productos italianos de la calidad de KEN PARKER, MARTIN MISTERE y la citada, no hayan tenido el éxito que se merecen, quizás se deba a que no han sabido venderlas.

También se publica otra entrevista con Moreno Burattini y Sergio Bonelli (Guido Nolitta) dibujante y guionista de la serie ZAGOR y un bello trabajo: «40 AÑOS DE DAN DARE». Serie que en su momento sirvió de base para la creación de nuestro Diego Valor.

Los interesados pueden escribir a:

MARVEL SERIES
Claudio Piccinini
Viale Amedola 471
41100 MODENA (Italia).

ESEUVE y el Salón Internacional del Comic del Principado

Cuando al hacer la reseña sobre el Salón en el número 54, se agradecía la colaboración que habían tenido algunas editoriales españolas (ZINCO, FORUM, NORMA, LA CUPULA) se nos quedó en el tintero —no se puede estar en todo— la editorial ESEUVE que también había contribuído con el envío de material gratuíto. Aunque con retraso, queremos agradecer con estas líneas su desinteresada colaboración. ¡GRACIAS! y que se ¡¡REPITA!!.

De buena se ha librado

Se quejaba, y con razón, el director de FORUM Antonio Martín, de que la empresa donde trabaja —Planeta de Agostini— no hubiera contado con él para la edición de los álbumes de cómic relacionados con el 5° Centenario. Sus quejas no iban muy allá, pues en el fondo de sus palabras se podía deducir que temía lo peor. Sus temores se han confirmado y lo peor ha llegado. La verdad es que avalar con su nombre como director semejante producto, es como para que se le caiga a pedazos. Sólo hemos visto 4 álbumes, pero son suficientes. Tabernero ¡te has lucido!.

Alfredo González también estuvo allí

En el numero anterior se publicó una crónica sobre la importancia que los trabajadores de la fábrica de Moreda-Gijón, de la empresa ENSIDESA habían tenido en la creación de los premios HAXTUR y en la continuidad del Salón del Comic Asturiano. Pues bien, a la hora de poner nombre, se nos «escapó» uno de vital importancia por haber sido el AGLUTINADOR y COORDINADOR de los que pusieron su trabajo en el montaje del Salón delComic de 1976: Alfredo González. Maestro por aquel año del departamento de Servicios Generales. ¡¡GRACIAS ALFREDO!!.

Va de Correos

Lo escribió en repetidas ocasiones durante varios años Miguel Saavedra en las publicaciones de ZINCO. Ahora le llega el turno a las de FORUM, de la mano de Raimon Fonseca y en esta ocasión con un acusado sentido crítico.

Nosotros ya algo habíamos impreso en esta dirección en nuestras páginas, aunque no tan preciso e incisivo por aquello de no pecar en exceso del autobombo.

«Y lo que salta a la vista después de repasar esos textos, es el increíble esfuerzo que está realizando la gente de Asturias por tener un Salón del Comic digno y popular. Más aún, despues de leer los artículos y meditar al respecto uno se pregunta muy seriamente como es que allí se organizan actividades y se invita a tantos autores con sólo 2.000.000 de pesetas; y en cambio en el de Barcelona, teniendo 60.000.000 de presupuesto, no ofrece un nivel superior. Sin duda los responsables del Salón de la Ciudad Condal tendrían que tomar buen ejemplo de la tarea realizada por sus colegas de Asturias».

Según este comentario con 2 millones de pesetas, en Asturias hemos sido capaces de organizar y montar un Salón Internacional del Cómic, que poco tiene que envidiar al «mejor» Salón de Europa... y del Mundo. Calificativos que se pueden leer en algunos escritos muy chauvinistas e interesados, por supuesto.

Tal parece que somos ¡LA OSTIA!. Mira que motar un Salón ¡con 2 millones de pesetas!, y coste que no creemos ser irreverentes, pues lo del «pan y los peces» a nuestro lado, parece ser, que viene a ser algo así como un juego de prestidigitación hecho por un principiante.
¡¡GRACIAS Raimón Fonseca!!
¡¡IDEM Miguel Saavedra!!.

No estamos solos

Se publicó en EPIC MAIL y lo reproducimos tal cual, por entender que comienzan a sumarsenos voces que disienten en relación con algo en lo que estamos empeñados desde los inicios de nuestra andadura y que, en el fondo, significó el acicate primero que nos surgió en la crítica, al querer contrarrestar lo que creemos son excesos y abusos deshonestos e interesados por parte de algunos editores.

Lo escribe Damián Rivera (Valladolid), y dice así...

«Pero hay artículos más complejos de opinión y a veces de crítica. Y estos no me los trago. ¿Cómo se va a criticar una editorial a si misma?. Sería tirar piedras sobre su propio tejado. ¿Quién va a morder la mano que le alimenta?. Entonces ¿qué finalidad tienen esos textos? ¿ o es que de verdad alguien cree que puede ejercer una crítica libre en la páginas de Fórum? Entiéndeme, no se trata de nada contra Fórum, lo mismo pienso de cualquier empresa. Es sólo que no creo que sea el sitio adecuado para hacer esa labor. En el mejor de los casos, si se está escribiendo una crítica seria, los lectores que nos preocupamos no nos la vamos a tragar, estaremos desconfiados. (...) Entonces, yo lo que me pregunto es dónde puedo leer críticas y reseñas, dónde puedo obtener información y orientación sobre lo que se publica (...)».

Existe, amigo Damián y desde hace 18 años, lo que ocurre es que la mayor parte de los editores y de los que escriben sobre comics, pagados por los editores, han tenido buen cuidado de SILENCIAR la existencia de EL WENDIGO. Pese a ellos, para denunciar sus corruptelas, seguimos vivos contra viento y marea por más que les pese...

«En un agujero en el suelo vivía un hobbit...»

Era un día de verano, y (Tolkien) estaba sentado junto a la ventana del estudio de Northmoor Road, corrigiendo laboriosamente exámenes de Graduado Escolar. Años más tarde recordaría: «Uno de los candidatos había dejado misericordiosamente una de las páginas en blanco (que es lo mejor que posiblemente puede ocurrir a un examinador) y escribí en ella: «En un agujero en el suelo vivía un hobbit». Los nombres siempre generan una historia en mi mente. Con el tiempo pensé que lo mejor sería descubrir cómo eran los hobbits. Pero eso es sólo el principo.

El pasado tres de enero se cumplió el centenario del nacimiento de J.R.R. Tolkien, fecha que creo que no ha sido reflejada como se merece en la prensa nacional —al menos en la que suelo leer—, por lo que se agradecería cualquier información al respecto. Parece que a pocos les importa que hayan pasado cien años del nacimiento de un oscuro lingüista inglés cuyo «único» mérito es haber dotado a la literatura universal de uno de los trabajos más significativos jamás escritos. Pues confiando que los tolkienmaníacos por aquí presentes sí les importe, me parece buena idea aprovechar la publicación en España de la versión en cómic de El Hobbit por Norma para escribir unas páginas como homenaje a la figura del autor de El Señor de los Anillos.

Tolkien, el hombre

La biografía oficial de Tolkien no presenta una imagen demasiado positiva del escritor, pues éste es descrito como una persona ciertamente egoísta y maniática, demasiado centrado en su trabajo como lingüista y escritor, que antepone siempre estas actividades a su familia, que trata de imponer sus opiniones y creencias ante todo (como refleja su enfado con su buen amigo el escritor C.S. Lewis al no convertirse éste al catolicismo), que no siempre acepta las críticas constructivas de muy buen grado... Por supuesto, todos estos rasgos son tamizados en dicha biografía oficial, pues nunca se pone en duda su sentido de la amistad, el amor y su devoción por su esposa e hijos. Otros datos interesantes por lo que van a influir en sus escritos es su catolicismo a ultranza, su amor por Inglaterra, un gran desprecio de las guerras y una desconfianza ante la democracia y el progreso, circunstancia ésta última que le lleva a una especie de ecologismo radical, hasta el punto de que se negó a conducir un coche por el daño que los gases emanados por los motores y la construcción de carreteras estaban haciendo al paisaje de su país.

Con todo, el aspecto que más llama la atención en la biografía de Tolkien es la relación entre su vida y su obra. Existe dentro de la literatura el tópico de que los autores cuya obra describe grandes pasiones o aventuras tiene que haber sufrido en sus carnes gran parte de lo que están escribiendo, como ocurriría en los casos de Hemingway, Jack London, Emilio Salgari y otros. Sea cierto o no dicho tópico, la verdad es que la vida de Tolkien no anticipa para nada las maravillas que luego aparecerían en su obra. El único gran viaje que realizó fue el que, muy pequeño aún, le llevó de su Sudáfrica natal a Inglaterra, lugar desde el que apenas se movería durante el resto de su vida. Un hecho que le marcaría profundamente sería su participación en la Primera Guerra Mundial, donde quedaría horrorizado por la crueldad de la guerra en las trincheras y la muerte de varios amigos cercanos, miembros de una de las primeras tertulias literarias de las que formó parte. Afortunadamente para el escritor, problemas de salud provocarían una anticipada retirada del frente.

Aparte de esto, la vida de Tolkien hasta su muerte en 1973 se redujo a su trabajo universitario, su participación en tertulias donde se discutían cosas tan apasionantes para el profano como las lenguas islandesas y las raíces de la epopeya y los miembros leían trozos de las obras o ensayos que estaban escribiendo y a apacibles retratos de la vida familiar. La pregunta es, pues, de dónde extrajo todo lo que aparece en sus historias.

La subcreación

Temáticamente, la obra de Tolkien aporta poco a la literatura universal. Todo ha aparecido ya con anterioridad: el cuento de hadas, los relatos artúricos, los libros de caballerías, las epopeyas medievales, mitologías de todo orden (nórdica, griega,... y la cristiana), etc. Lo que hace Tolkien es refundirlo todo en un solo relato, siendo su gran habilidad el conseguir que todos seamos conscientes de las diferentes partes del rompecabezas sin que el conjunto quede perjudicado en absoluto. Si a esto sumamos un gran dominio del lenguaje poético (lamentablemente dañado en las flojas traducciones publicadas en España) y un cronometrado dominio de la técnica narrativa y su arma más poderosa, el «suspense» entenderemos el por qué de la calidad subyacente en sus obras.

Sin embargo, no es esto lo que hace grandiosa la obra de J.R.R. Tolkien. Otros autores se movían ya desde el siglo XIX en esta tendencia, autores que no llegan a la cima de autor de *El Señor de los Anillos*. Por poner unos ejemplos de autores publicados en España, George MacDonald en *Phantastes* o *Lilith* y Lord Dunsany en *La hija del rey del país de los Elfos* retomaron la tradición británica del *fairyland* o mundo de las hadas, pero siempre contraponiéndolo a nuestro mundo, el mundo real, con el fin de esbozar una crítica contra el excesivo ansia de cambio (Dunsany) o una alegoría sobre el paso a la madurez (MacDonald). El excesivo apego al mundo real, con todo, pone unos límites a la imaginación que en Tolkien no existen en absoluto. A Tolkien, que desdeña la alegoría, sólo le interesa contar una historia interesante que tenga lugar en un mundo que reúna todo aquello que le gusta: verdes valles con ríos de agua cristalina o cordilleras desafiantes con nieves eternas no holladas por ser alguno, grandes bosques sin tala ni destrucción alguna, seres con buena disposición para la amistad y el honor, héroes aguerridos y criaturas vulgares con gran sentido de la responsabilidad, canciones, gestas, magia... Como tal mundo no existía, Tolkien decidió que lo mejor que podía hacer era crearlo.

La excusa «oficial» para la creación de la Tierra Media es que el apasionamiento de Tolkien por las lenguas le había llevado a crear un lenguaje completo (con su vocabulario, estructuras gramaticales, ortografía y fonética plenamente desarrolladas), al que lo único que le faltaba era lo fundamental: seres que se comunicasen en él. Así que desarrolló un paisaje y situó en él a unos seres llamados elfos cuyo idioma era llamado quenya. Si bien es verdad que a lo largo de su vida Tolkien se sacó de la manga muchos idiomas, esta excusa parece

poco ajustada a la realidad, pues lo descrito en todas las obras del autor trasciende abrumadoramente tal humilde empeño. Más bien habrá que aceptar el deseo de Tolkien de dotar de una mitología propia a Inglaterra, tal como el mismo autor explicaría cuando la fama ya le había llegado: «Una vez... se me ocurrió hacer un cuerpo de leyendas más o menos entrelazado, que abarcara desde lo grande y cosmológico hasta el nivel del cuento de hadas romántico... que pudiera dedicar simplemente: a Inglaterra, a mi país.

Así, la mayor aportación de Tolkien a la literatura universal, y lo que hace de él uno de sus grandes autores, es la creación de un mundo ciertamente fantástico pero *verdadero*, en el sentido de que todo lo que pasa en él responde con toda lógica a las reglas internas de ese mundo. Si en la mayor parte de la literatura fantástica las ideas principales surgen de la interacción del mundo fantástico con el real, en Tolkien tal interacción no existe, porque el mundo por él descrito es verdadero, y sólo puede recibir el nombre de fantástico en contraposición con nuestro mundo, el del lector. Como escritor, Tolkien aspiraba a la creación de mitos, y utilizaba para ello el apelativo de «sub-creador», ya que en lugar de recrear o reflejar su propio mundo (el objetivo, en principio, de cualquier arte), creó un mundo completamente aparte. Esta «subcreación» es lo que engrandece su obra.

Las obras mayores

Una vez establecido el punto de partida, un mundo mítico, sólo le quedaba a Tolkien hacer mover a sus personajes por él. Estos personajes se enfrentarán en los libros que se desarrollan en la Tierra Media a una búsqueda que les pondrá a prueba y de la que ellos o sus congéneres saldrán fortalecidos, aunque no deje de hacerse notar cierta pérdida trágica. Así, en *El Silmarillion* los elfos Noldor pretenderán recuperar las joyas perdidas, los silmariles, en *El Hobbit* Bilbo Bolsón y los enanos partirán al encuentro de un tesoro y en *El Señor de los Anillos* Frodo y sus compañeros buscarán el monte en el que han de destruir el Anillo de Sauron.

Enmarcada en esta búsqueda se encuentra una concepción acusadamente maniqueista, fruto del catolicismo militante del autor. El Bien y el Mal se enfrentan constantemente en la obra de Tolkien; para él, el primero necesita firmemente del segundo, y de ese enfrentamiento, en el que, inexorablemente, ha de triunfar aquél, surge un nuevo orden. Efectivamente, la victoria del Bien no supone una vuelta a la situación anterior a la llegada del Mal, sino más bien una evolución, y de ahí esa pérdida que mencionaba en el pafrafo anterior. Como se ve al final de las tres obras (no de forma tan marcada en *El Hobbit*) los principales agentes en el triunfo del Bien no podrán disfrutar de las consecuencias de sus hazañas. Ciertamente, Tolkien se sabía la Biblia al dedillo...

Todos los personajes se alinean en alguno de los dos bandos, hasta el punto que los caracteres «malvados» son en muchas ocasiones deformaciones de los héroes, como se puede ver en las oposiciones elfos/orcos, ents/trolls, Gollum/hobbits, etc. La Verdad es que Tolkien no se distinguía precisamente por la caracterización, y todos sus personajes presentan siempre la misma cara, lastrados ya incluso por su nombre: sólo con oír cómo suenan los nombres Morgoth, Sauron o Grima por un lado y Galadriel, Gandalf o Aragorn por otro, se puede adivinar en qué bando van a estar.

Considerando las tres obras por separado, hay que decir que literariamente la mejor es, con mucho, *El Señor de los Anillos*. No hay que olvidar que su gestación se prolongó durante algo más de quince años, a causa de los continuos retrasos causados por el afán de Tolkien por el perfeccionismo y por su exhuberante imaginación, que una y otra vez hacía que la obra se alargara más y más. Esta obra no es, por supuesto, un cuento para niños ni debe tratarse como una muestra de la «serie B» de la literatura fantástica. El dominio del lenguaje y de la técnica narrativa, la belleza y minuciosidad de las descripciones y la gradiosidad de su temática hacen de ella una de las obras más carismáticas del siglo XX.

El *Hobbit* no es más que un cuentecillo (sin ninguna intención peyorativa en el término) que empezó como un cuento de hadas para un público infantil y que al final evolucionó hasta algo un poco más serio; tal desequilibrio se hace notar, y el libro es irregular en su desarrollo, con partes ciertamente excelentes y otras menos afortunadas. Con todo, es una lectura agradable y refrescante en la que se observa cómo Tolkien empezaba a afinar su estilo. Desde luego, es una interesante introducción a *El Señor de los Anillos*.

Finalmente, *El Silmarillion* es un trabajo de más difícil digestión. Ello se debe a que los diferentes relatos que lo componen se fueron gestando a lo largo de toda la vida de Tolkien, que no llegó a tener tiempo en darles un acabado más digno. Todo ello a pesar de que fue la obra más querida por el autor, al representar fielmente la concepción mitológica de su mundo, la Tierra Media, desde su particular Génesis (la creación de Arda en *Ainulindale* y los primeros capítulos del *Quenta Silmarillion*) hasta el «Nuevo Testamento» (el relato dedicado a los anillos de poder); por supuesto, sin olvidar su personal visión del Olimpo (Valinor) o el mito de la Atlántida (*Akallabeth*). Sin embargo, la obra va más allá de su estilo tosco, desnudo y muchas veces reiterativo (agravado por la penosa traducción aquí publicada) gracias a la prodigiosa inventiva y acentuada sensibilidad del escritor, presentes sobre todo en la historia de Beren y Luthien o en la de Turin Turambar. Es triste que Tolkien no diera a *El Silmarillion* el mismo acabado que a *El Señor de los Anillos*, pues nos privó de otra obra redonda. Sin embargo, también habría sido lamentable que hubiera quedado inédita, por lo que es de agradecer que su hijo Chistopher decidiera publicarla, convirtiéndose así en su obra póstuma. Irónicamente, el trabajo que puso en marcha una de las más prodigiosas imaginaciones de la literatura se convirtió en su mejor testamento.

Las obras menores

Los otros libros que tratan sobre la Tierra Media, los *Cuentos Inconclusos* y *El Libro de los Cuentos Perdidos*, no son más que bocetos y primeras versiones de las historias ya contadas con anterioridad, completadas como mucho con datos secundarios sobre los paisajes, lenguas o etimologías de los nombres. Habría que preguntarse, pues, si su publicación responde a un afán comercial por parte de Christopher Tolkien o a un sincero deseo de homenajear a la obra de su padre y responder a los deseos de los muchísimos fanáticos de la obra tolkieniana, porque, como reza la contraportada de la edición inglesa de los *Cuentos Inconclusos*, son obras que interesarán a «los que no hayan explorado suficientemente aún la Tierra Media, sus lenguajes, sus leyendas, su política y sus reyes». Y con eso queda todo dicho.

Fuera de la Tierra Media, hay que destacar tres relatos cortos, publicados en España en un solo volumen y, ¡ésta vez sí!, con una excelente traducción: *Egidio, el granjero de Ham, El herrero de Wootton Major y Hoja de Niggle*. El primero es una deliciosa parodia justamente de aquello que Tolkien trataba: la épica, la aventura, la fantasía. Hay que estar de acuerdo con Julio César Santoyo cuando dice que es su obra más conseguida tras *El Señor de los Anillos*. Las otras dos esconden tras su trama unas reflexiones sobre lo que suponía la creación literaria para nuestro autor, a través del trabajo de un herrero y un pintor, respectivamente. Ambas son buena muestra de la sensibilidad e imaginación de Tolkien.

Finalmente, hay que mencionar dos trabajos «personales» del autor que han visto la luz; «personales» en el sentido que fueron concebidos para uso y disfrute de su familia. Uno es *Mr. Bliss*, que no es más que una de las muchas historias que contaba a sus hijos y que acabó pasando a un manuscrito e ilustrando; muestra de modo humorístico la desconfianza de Tolkien ante el proceso a través de las desventuras que acaecen al señor Bliss tras la compra de un coche. Bastante más interesante resultan *Las Cartas de Papá Noel*. Mientras sus hijos fueron niños, Tolkien se dedicó todas la navidades a crear cartas supuestamente escritas por Santa Claus para fomentar la alegría e ilusión de éstos durante esas fechas. Son relatos entrañables y deliciosos en los que se encuentran anécdotas, a veces auténticas aventuras y justificaciones si los regalos no respondían a los esperado.

Después de Tolkien

Tolkien ha creado, como todos los grandes autores, una escuela, un grupo de escritores que han seguido sus pasos. Sin embargo, hay que decir que, al revés que en otros casos, esta escuela deja bastante que desear. Por supuesto, era difícil superar el alcance imaginativo del original, por lo que la mayoría de los autores no presentan más que repeticiones sin el talente del modelo. Quizá una de las pocas honrosas excepciones sea Ursula K. Le Guin y su tetralogía de Terramar[3]. La verdad es que Tolkien dejó a esta rama de la literatura fantástica poco margen; será difícil que alguien supere su calidad e inventiva.

Una Bibliografía

La obra de Tolkien ha sido profusamente publicada en España, con lo que no creo necesario dar datos bibliográficos. Del mismo modo, la misma editorial ha publicado recientemente la biografía oficial escrita por Carpenter. En cuanto a una bibliografía crítica, los únicos trabajos, aparte de artículos aislados en revistas o periódicos, de los que tengo noticia son los siguientes:

Santoyo, Julio-César, y Santamaría, José Miguel: Tolkien. Colección El Autor y su obra. Editorial Barcanova, Barcelona 1983.

Savater, Fernando: «En el País de las Hadas», en La Infancia Recuperada. Taurus Ediciones, Madrid 1976.

Vázquez de Parga, Salvador: «Héroes bárbaros: El Señor de los Anillos». En Héroes de la Aventura. Editorial Planeta, Barcelona 1983.

Para los que quieran profundizar más y tengan dominio del inglés, A. Giráldez ofrece una buena bibliografía en su ya referido ar-

tículo. También existen completos índices de personajes, razas y otros elementos tolkienianos. Uno de ellos está en el Bestiario de Tolkien publicado en años recientes, que presenta además el atractivo de unas hermosas ilustraciones de las obras. Sin embargo, el más completo no ha sido publicado aún en nuestro país, y es éste:
Foster, Robert: The Complete Guide to Middle-Earth. Unwin Paperbacks, London 1978.

Y, finalmente, si alguien quiere ver la visión del propio Tolkien sobre los cuentos de hadas y la «subcreación», que eche mano a su inglés (porque, que yo sepa, lamentablemente aún no se ha traducido al castellano) y se haga con la edición inglesa de Hoja de Niggle, que va precedida por el ensayo On Fairy-Stories, donde el autor expone sus ideas sobre este género:
Tolkien, J.R.R.: Tree and Leaf. Unwin Paperbacks, London 1988.

Tolkien y el Mundo de la imagen

Last but not least, y teniendo en cuenta que ésta es un revista básicamente dedicada a las artes visuales, no está de más dedicar unas líneas a la traslación de los mundos de Tolkien al cine y al cómic.

El lector encontrará fácilmente en las obras del autor las posibilidades visuales que presentan éstas y la belleza que destilan. El propio escritor llegó a ilustrar algunos de sus pasajes. Así, cada año los editores ingleses de Tolkien publican un calendario con doce ilustraciones de diferentes momentos de sus escritos, ilustraciones que destacan desde la imaginería barroca que se halla en los paises élficos hasta lo sombrio y tenebroso de los terrenos del Mal. En manos de buenos artistas, los resultados pueden ser excelentes.

Fernando Savater «profetizaría» en su ensayo sobre El Señor de los Anillos: «¡Qué estupenda película de dibujos animados podría hacerce con esta novela!». Efectivamente, dos años después, en 1979, se estrenó la versión cinematográfica de la obra. No es aquí el lugar propicio para desarrollar una teoría sobre las relaciones entre cine y la literatura. Digamos sólo que en cuanto a adaptación de la obra resulta bastante decepcionante en cuanto que no acierta a recoger el espíritu que recoje a esta ni recoge fielmente el carácter de los personajes. Ahora bien, como pelícual en si, desgajándola de su fuente, es bastante interesante, técnicamente revolucionaria (con ese uso de imágenes reles traducidas a animación y con un buen sentido del ritmo). Otras películas si recogen mejor que el film de Ralf Bakshi el espíritu tolkeniano, aunque sea imitándolo o plagiandolo descaradamente. El ejemplo más claro es la saga de La Guerra de las Galaxias, donde las referencias a la obra del autor inglés, premeditada o inconscientemente, son evidentes: caballeros Jedi/elfos, Ben Kenobi/Gandalf, la Fuerza/el Anillo, etc.

En cuanto al comic, no tengo noticia de que ningún intento de adaptar las obras de Tolkien anterior al estreno de la película. De hecho, la primera referencia a elementos tolkienianos en el comic se reduçe a la anécdota de que Roy Thomas diera el nombre de Sauron a uno de los villanos más carismáticos en la historia del comicbook La Patrulla-X, en la saga que crearía al alimón con Neal Adams.

Al amparo del relativo éxito de la película, Toutain publicó una adaptación en tres volúmenes de ésta, con dibujos de Luis Bermejo y guión de Nicola Cuti, en versión española de Sánchez Abulí. La decepción es la palabra más suave que se me ocurre para hablar de este trabajo. El guión es pobre, siendo más un resumen que una adaptación (quizás debido al hecho de ser una adaptación de otra adaptación... café tres veces colado), con poca interrrelación argumental, y el dibujo se cae por todas partes: las figuras son estáticas, los rostros inexpresivos, el color infame... Triste contribución a la mitología de la Tierra Media.

La versión de eclipse de *El Hobbit* recientemente publicada por Norma es, afortundamente, otra cosa. Sin llegar a ser nada del otro mundo, el trabajo de Charles dixon y David Wenzel es por los menos digno, con un profundo respeto por el original, muy lejos de la apariencia de encargo que tiene la adaptación mencionada en el párrafo anterior. Justamente dicho respeto por la obra es lo que lastra la historieta. Porque Dixon, en su afán de reflejar fielmente el original, recarga el cómic de textos de apoyo y diálogos que, si bien tienen sentido en una obra literaria, deberían sobrar en una historieta donde las imágenes deben suplir lo que no dicen las palabras. Todo ello hace que el dibujo sea reiterativo, por innecesario, y Wenzel, un artista interesante sin duda, no se esfuerza por dotar de expresividad a sus paisajes y personajes. Con todo, insisto en que el tolkienmaníaco no se sentirá defraudado. Otra cosa es el lector de historietas, a quien recomiendo que, si quiere entrar en el mundo de la Tierra Media, se dedique a leer las obras. Tristemente, la mejor adaptación de Tolkien al cine o al cómic está aún por llegar.

A José Miguel A. Giráldez, con quien comparto Tolkien como sólo se puede compartir algo con un amigo.

Jordi Juanmartí

El comic raro, dentro de un orden

La Sangre de los Reyes

Si repaso los artículos que he escrito para El Wendigo en los últimos años, incluso si pienso en aquellos que estuve a punto de hacer y por algún motivo no hice, encuentro que casi siempre el motivo que me llevó a escribirlos fue la sorpresa, el encontrar algo en estos comics que de alguna forma me rompió los esquemas preestablecidos. Así me ocurrió, para bien, con el Thor de Simonson y, para mal, con la «macrochapuza» Los Mejores del Mundo de Gibbons y Rude; tan «fuera de bolos» me pàreció en su momento el que la D.C. editase una serie tan vidriosa y «antiamericana» como Justice Inc como descubrir a Jessica Blandy en las habitualmente pacatas y padibundas páginas de Grijalbo-Junior. Pero pocas cosas me han sorprendido tanto en los ultimos tiempos como la capacidad de supervivencia de «Hellblazer».

«hellblazer» es una historia decididamente «rara», sus dibujos son feos y nada «vanguardistas», es decir no se buscan coartadas seudoculturales como suele hacer el inclito equipo de Sandman. Ridway dibuja bastante mal y punto. Las neuronas personales de J. Delano, su guionista, estan cargadas de vitriolo hasta llegar a ser desagradables pero, sobre todo, son tan britanicas que por fuerza han de resultar bastante ajenas al lector norteamericano medio que, creyendo comprarse un tebeo de superhéroes, se encuentra con un individuo pringoso que recita virulentas filípicas anti-Tacherianas entre vómito y vómito y, de paso, deja que los demonios se coman a sus amigos, una legión de drogotas, prostitutas, borrachos, gays e infelices de toda talla. Pero lo realmente sorprendente es el medio en que «Hellblazer» sobrevive, el comic-book de batalla, el de perra gorda donde hay que ganarse día a día la supervivencia y donde continuamente vemos como desaparecen series hechas conforme todos los parámetros de comercialidad habidos y por haber. ¿Cuál es el misterio?, yo no lo se... quizas sea cosa de magia, despues de todo Jonh Constantine —aunque le ocurran cosas como que una lesbiana interesada en tener un hijo le pregunte a boca jarro si se ha hecho últimamente las pruebas del sida— es un mago de campanillas, que lo mismo se codea con Bat-Man que le planta la mosca a Belcebu.

Con todos estos antecedentes esperaba con autenticas ganas la publicación del especial de Hellblazar que Zinco nos había prometido hace ya una buena temporada, al fin ha llegado y tengo que reconocer que ha vuelto a sorprenderme pues, salvo su prólogo y epílogo, poco tiene que ver con las andanzas habituales de Mr. Constantine, alejado esta vez del «nuevo mundo» alumbrado por las doctrinas Tacherianas para retroceder a los primigenios y nebulosos tiempos del rey Arturo.

Las teorias de Margaret Murray al comic

La presente historia es muchas cosas, puede ser uno de los típicos «secret origins» de la casa, donde se nos cuenta el «origen» de sus héroes —como B. Wayne vió morir a sus padres a la salida del cine y se convirtió en Batman, etc., es también una relectura bastante original del mito Artúrico y sobre todo, es la transposición a otro medio, el cómic en este caso, de las eruditas teorias de Margaret Murray.

"Y EL MONJE, PETROC, GANÓ GRAN GLORIA EN LAS IGLESIAS DE GLAS-TYN-BYRG Y ROMA POR CONVENCER Y CONVERTIR AL PAGANO KON-STEN-TYN.
"Y EL SANTO ABAD KON-STEN-TYN DERRUMBÓ LAS GRANDES PIEDRAS Y CONSTRUYÓ TEMPLOS PARA EL PADRE. PERO EN EL MORTERO, HABÍA SANGRE DE LOS HIJOS DE LA MADRE.
"Y ESOS TEMPLOS FUERON CONSTRUIDOS SOBRE EL DRAGÓN... PARA APROVECHAR EL CULTO.
"Y EN LAS PIEDRAS, LAS CARAS ANTIGUAS.
"Y KON-STEN-TYN EL ASTUTO CORTÓ BOSQUES DE ROBLE SAGRADO PARA LOS TECHOS... PARA QUE SU SAVIA FUERA INCIENSO PARA EL SANTUARIO SECRETO.

Margaret Murray es una estudiosa de la brujería y la Inglaterra medieval cuyas teorias gozaron de un gran predicamento hasta la década de los 50, hoy muy poca gente se las toma en serio en el estamento científico pero nos interesa destacar que, acertada o no, Margaret Murray era una intelectual seria que aplicaba métodos científicos absolutamente ortodoxos para la elaboración de sus teorias, no alguien de la onda de Von Daniken o J.J. Benitez. Margaret Murray estaba convencida de que, tras la caida del Imperio Romano, pervivió en Inglaterra algo llamado «La Antigua Religión» —las viejas crencias anteriores a la romanización, caracterizadas por la adoración de la Tierra y el culto a la fertilidad, las ceremonias orgiásticas acompañadas de sacrificios humanos en los momentos claves del ciclo agricola y, como broche central a todo esto, el sacrificio ritual del Rey, aspectos muy bien reflejados en la trilogía de «Slaine» realizada por Mills y Bisley— y no solo pervivió sino que llegó a ser la auténtica «religión oficial del reino» aunque, para subsistir en un mundo dominado por cristianos, hubo de adoptar las apariencias externas de sus enemigos. Para Margaret Murray esta situación se mantuvo hasta la Reforma y las brujas —en conventículos perfectamente organizados— fueron su clero.

Este proceso es el que Jamie Delano nos cuenta a través de la figura del Rey KON-STEN-TYN, hijo espurio de Arturo, avatar de J. Constantin, y protegido de Merlin, empeñado en la ímprova tarea de volver atrás las arenas del tiempo y restaurar la antigua religión de la Madre en un mundo que se ha rendido al cristianismo.

Ese bonito encanto de lo cutre con motivaciones

Delano logra construir una historia muy bella, a rasgos poética, a rasgos inquietante y lo consigue en buene medida gracias a la labor gráfica de Bryan Talbot que consigue transportarnos a ese mundo en el que se entremezclan la maravilla y el horror a partes iguales. Talbot es un dibujante inglés que —como todo lo inglés en los ultimos tiempos— se nos ha querido vender como la octava maravilla del mundo y el sumun de la exquisitez, cuando la cruda verdad es que el 90% de sus trabajos para las editoriales inglesas se encuentran entre lo más feo y más cutre que jamas se imprimió en un papel. Sin embargo, hay que quitarse el sombrero ante su visualización del guión de Delano, cierto que no es un dibujante «fino» por más vueltas que le den, sino que su estilo recuerda al dibujante inglés de segunda fila —tradicional, tosco,

con muchas rayas en el dibujo— con cierto toque «underground» en el acabado, pero es precisamente esta tosquedad la que «comunica» la sensación de star en un mundo extraño, un mundo en el que la magia, la sangre y la mierda se confunden. Porque esa es otra, esta historia podría competir al título de una de las más asquerosas jamas dibujadas: Merlin se saca mocos de la nariz, y los lanza al aire mientras discute con el rey, los niños juegan en la sangre del cura decapitado mojando palitos, mientras los perros la beben, la cabeza —muerta y conservada mágicamente— de merlin es un monton de carne pútrida, con media nariz comida que vomita gusanos sin cesar, Kon-Sten-Tyn —para no ser menos— expulsa un chorro de sangre por la boca entre frase y frase, mientras nos explica que su carne está podrida hasta el hueso y su «Camelot» es una especie de pocilga fortificada en la que se alimenta a los cerdos con cabezas humanas. Junto a esto se nos cuenta que Kon-Sten-Tyn es un gran rey y un gran héroe, un hombre que trata de tu a las Hadas y los Elfos, que vive en paz y comunión con la naturaleza, que ha hecho de su corte un paraíso donde se dan cita sabios de todas las razas y todas las creencias.

Pienso que es esta ambivalencia, esta ambiguedad, lo que hace tan original y tan atractiva esta historia, Delano no somete a su héroe al preceso de domesticación que hubieron de sufrir, por ejemplo, los indios para poder acceder a la condición de «buenos» en el Séptimo Arte, no pretende convertirlo en un amable liberal de finales del siglo XX. Kon-Sten-Tyn es un ser terrible que sacrifica a sus hijos con la mayor de las tranquilidades —la otra opción habría sido dejarse sacrificar él mismo—, que alimenta a los cerdos con los craneos de sus enemigos y se libra de Merlin sin pestañear cuando percibe que no comparte sus teorias, a pesar de que él ha sido quien le ha protegido y le ha hecho rey. Sin embargo los lectores ,nos sentimos atraidos por la figura de Kon-Sten-Tyn, no lo percibimos como un monstruó sino como un gran héroe enfrentado a su tarea imposible.

¿Ceder para conservar?

El problema de Kon-Sten-Tyn es que es un hombre del pasado, como Merlin le dice «gobiernas cinco siglos tarde» y el tiempo juega contra él. A pesar de todo su valor, de todos sus poderes mágicos sabe que su obra —la ultima defensa contra el cristianismo o, si se quiere, la magia contra la razón— no le sobrevivirá, a no ser que... Y el orgulloso Kon-Sten-Tyn deberá aprender, ya en el ocaso de su vida, que agachar la cerviz, simular que nos rendimos, es muchas veces, la unica manera de conservar, al menos en parte, aquello por lo que hemos luchado toda la vida. Así el temible Kon-Sten-Tyn, enemigo jurado de Cristo, perseguidor incansable de los cristianos, personificación del diablo, terminará sus dias como abad y como santo.

APIÁDATE DEL QUE NACIÓ EN EL VIENTRE DEL DRAGÓN.
YO FUI TU HIJO; ME DISTE LECHE. FUI TU AMANTE; ME DISTE PODER. SOY TU COMIDA; DAME REPOSO.
26

Quizas sea esta la moraleja del epílogo, en los tiempos que corren lo unico que se puede hacer es disimular y echar arena al engranaje desde dentro, pues enfrentarlo directamente es como querer tirar un muro a cabezadas... lo normal es que nuestra cabeza lo sienta más que el muro. Por tanto Jonh Constantine parece dispuesto a pasar por el àro y a hacerse un nombre en la industria discográfica... claro que el amigo Constantine ha demostrado tener un estómago más bien delicado y no nos lo imaginamos vendiendo camisetas con su «amigo» Destructor Alimaña Gobsmack, ahora reconvertido en Martin Peters, próspero industrial.

Bien mirado podría ser una metáfora de la evolución personal de gente como Delano, Talbot, Gaiman, Moore, etc. venidos de publicaciones cuasi undergraund y de posturas políticas de extrema izquierda para acabar recalando no solo en el comic comercial, sino en aquel sector que los elementos bienpensantes suelen considerar como el no va más de la comercialidad y la alienación. Ignoro que tal lo llevan Delano y Talbot pero, como aficionado al comic, solo puedo alegrarme de que esta hibridación «contranatura» se haya producido y, en consecuencia, podamos disfrutar de sus obras el comun de los mortales, la otra alternativa es —incluso a nivel de distribución— hacer tebeos para los amigos... si no que se lo pregunten a Alan Moore, cuya última producción seguramente conoceremos cuando las ranas crien pelo.

Esos ingleses tan patriotas ellos

Notas.

Hablando de ingleses y maravillas, siempre se me ha maravillado el santo horror que manifiestan muchos creadores británicos cuando hablan de su trabajo «americano» y cómo lo compatibilizan con el recuerdo magnificado de su etapa inglesa, cuando eran íntegros y artistas. Así Pat Mills —creador para «2000 A.D.» de el Juez Dred, Slaine, A.B.C. Warriors y otros héroes cotidianos y realistas, prototipos sin duda del ciudadano medio— resulta enternecedor cuando nos comenta su horror al descubrir que existía algo llamado «superhéroes» que copaban el mercado americano. Y qué decir de Ian Gibson, dibujante de Robo Hunter, que odia dibujar superhéroes porque van disfrazados de formas ridículas y, además, «las perspectivas no son reales», claro que podría preguntarsele al Sr. Gibbson cuando ha dibujao el una «perspectiva real».

Estos ingleses siempre tan... patriotas.

Ramón Fermín Pérez

Lo que nunca se dijo sobre Corto Maltés

La reciente reedición de la obra de Hugo Pratt «Corto Maltes», esta vez «coloreada», ha situado en plano de actualidad un viejo trabajo que había publicado en el numero 12, en marzo de 1979, revisado, comprobado que sigue tan vigente como cuando se escribió y publicó, lo hemos vuelto a imprimir tal cual. Sólo se han modificado pequeños detalles de redacción y añadido las notas finales.

Hemos decidido sacarlo de nuevo a la luz, al pensar que existe una nueva generación de lectores, que tienen derecho a conocer una opinión que se aparta sustancialmente de la oficial y propagandística, máxime cuando se la pretende avalar y reforzar, con la incorporación de plumas tan preclaras como la de Unberto Eco, al que ser un erudito e investigador en determinadas materias, que lo es y jamás lo cuestionaremos, no le legitima como conocedor de este medio de expresión, y menos aún legitiman sus escritos la calidad de una obra fuera del carácter de la simple opinión.

En contra de los estudios manipulados

Siempre que hemos tenido ocasión, desde esta plataforma, se ha abogado por la creación de una critica independiente, honesta, que haga de catalizador de las obras que salen al mercado; una critica que trate de paliar la manipulación a que viene siendo sometido el comic —desde hace decenios— por aquellos que ostentan el poder, con el objeto de imponer su ideología Una critica popular, que utilice formas de comunicación lo más asequibles posible, que el pueblo llano pueda entender y muy especialmente, de una critica con ideas propias, que no se deje imponer criterios, por muy eruditos que sean los que traten de imponerlos.

Estoy convencido de que el asentamiento de una critica como la comentada, que tuvo sus balbuceos con el nacimiento de la revista ¡Bang!, ha sido abortado. Salvo honrrosas excepciones, el tipo de estudio sobre comics que hoy perdura y que ha dominado el medio, es paternalista y sometido en la gran mayoría a determinados intereses o coacciones. Forma de estudio que poseee poco sentido crítico y mucho oportunismo, que más que estudios independientes parecen co-realizados con el propio autor de lo que se critica. «Investigaciones» que solo ponderan lo bueno y soslayan, por ignorancia o interés, todo lo malo que pueda tener una obra. En fin trabajos que solo sirven a intereses de los que ya estan encumbrados, favoreciendo de forma desmesurada el establecimiento de clases sociales —dentro de los autores de comics— cada vez más marcadas, en las que se pueden encontrar señores que venden cada página en una primera impresión a 10.000-15000 pts. revendiendolas luego a otros paises en 4.000-5.000 pts, mientras otros se están muriendo prácticamente de hambre.

En la actualidad existen autores de comics, que han realizado apenas una sola obra de calidad que gracias a todo este mundillo de intercambio de favores, se han hecho ricos, vendiendo subproductos sin apenas calidad artística ni de comunicación (1).

Lo que se ha soslayado

Antes de entrar en profundidad en el tema en estudio, quiero dejar constancia de que, en la obra de Hugo Pratt, existen cosas que me agradan, que encuentro en ella momentos de gran sentido estético, pero el conjunto de la obra que conozco nunca me ha producido gran atractivo, comparable al que ha efectuado la obra de otros autores hoy olvidados o despreciados, si bien a veces presenta características positivas, buena parte de ella resulta confusa, monótona y engorrosa, a causa de los multiples defectos de narración que padece.

Es bastante corriente, cuando se escribe sobre la obra de este autor, el colocarla a niveles de obra maestra, el adjudicarle características narrativas de elevado nivel, e incluso, existen estudiosos que han calificado esta de gran sentido cinematográfico. Pienso que en todo esto se ha pecado en exceso de ingenuidad o cuando menos, se han dejado influir por la campaña propagandística que desde hace algunos años se viene desarrollando en favor de este autor. No es que considere su obra desmerecedora de algunas de las ponderaciones que se le hacen, pero creo que estas son desmesuradas y en muchos casos pretensiosas. Resumiendo: se ha hinchado tanto el globo que ya va siendo hora de que le apliquemos una aguja y lo dejemos reducido a las dimensiones que para nosotros verdaderamente representa.

Como el presente estudio va dedicado a un público español (todavía no hemos alcanzado la «internacionalidad») procuraré efectuar todas las matizaciones, sobre la base de material que haya sido editado en España, para que de esta forma pueda el lector, hacer las comprobaciones que crea oportunas. Hago esta aclaración porque es muy corriente (en el cine se ha hecho con mucha frecuencia) referirse en los estudios a material no editado en castellano, y cuando con el tiempo, tenemos acceso a él, vemos que aquellos Sres., con su deficiente francés, peor inglés, desconocimiento total del italiano, e ignorancia supina del lenguaje de la imagen ¡no han entendido nada de nada!, pero eso si, el mal causado ya es irreparable.

Algunos de los estudios que sobre la obra de Hugo Pratt se han efectuado, están basados en simples «erudiciones» de dificil comprensión para un lector medianamente enterado. Sin embargo, existe una opinión utilizada unánimemente por los críticos, por la que se adjudican gran claridad de expresión y elevado sentido de la narrativa de tipo cinematográfico. En contra de esta opinión he de manifestar que considero a Pratt de los peores narradores con que me he tropezado en el comic.

Afirmación que puede ser contrastada por cualquier persona que posea elementales conocimientos del lenguaje de la imagen, o cuando menos con los datos que se presentan, podrá verificar personalmente (sin tener que admitir por bueno todo lo que aquí se diga) lo que a continuación se exponga sobre esta cuestión (2).

Defidencias narrativas en la obra de Hugo Pratt

Uno de los defectos que presenta la obra de Hugo Pratt es el de la relación visual entre imágenes (viñetas) En demasiados casos no es la más adecuada para la mejor comprensión de lo que se está contando.

De las infinitas soluciones que nos puede mostrar mediante la imagen, no elige aquella más idonea para que el lector se pueda imaginar (sin romper el ritmo de la narración) los espacios tiempos excluidose entre viñeta viñeta.

La continuidad narrativa y dinámica, tan necesaria e imprescindible para el ritmo, es uno de los puntos flacos de este autor.

Los instantes (espacio tiempo) que cada viñeta representa, no estan elegidos en función de lo que deberían representar para poder crear una línea de sucesión que marque el sentido progresivo de la obra.

En el lenguaje cinematográfico (lenguaje que puede y de hecho se aplica en casi su totalidad al comic), existe una expresión que se conoce con el nombre de «continuidad» en la narración. Cinematográficamente ha de existir para crearle al espectador lector en este caso, la ilusión de «continuidad», una unión perfecta entre cada imagen narrativamente consecutiva (plano—plano, ' viñeta—viñeta)

¡BIEN! ¡JUGARÉIS A MEDIO POQUER AMERICANO. JUEGO DE CARTAS NORMALES SIN COMODÍN .. APERTURA CON ASES. YO BARAJO Y DESPUÉS VOSOTROS LAS DAIS.
MAGNÍFICAS CARTAS, BAHIANINHA .. AH... ME OLVIDABA., SOY UN TAHÚR, ABOGADO HONESTAMENTE TE LO ADVIERTO PARA EVITAR RECLAMACIONES POSTERIORES

Una de las mil muestras posibles del quinqué «milagroso»

PIDEME PER DON... O TE ARRANCO EL BIGOTE Y HAGO QUE TE LO COMAS
¿HAS ENTENDIDO LO QUE TE HE DICHO? PIDEME PERDÓN
NO
¿AH NO? ¿TIENES GANAS DE MORIR STEINER?
NO, PERO NO TE DARÉ ESE GUSTO ESTA VEZ
DEJALO.
¡EN UN MOMENTO! ¿HAS DICHO TÚ QUIEN ME HA DICHO QUE DEJE AL PROFE SOR?
SI NO ES NIÑO NI PROFESOR MALTRATARLO ¿NO CREES?
ESCUCHA ESCUCHA ¿DE DONDE SALES TÚ? ¿DE LA ESCUELA DE PÁRVULOS?
¡OJOS DE SAPO! ¡SOY MÁS LISTO QUE TÚ!
¡Crack!
¡HUMMM

Cuando esta unión no se produce con suficiente exactitud se crea una ruptura entre los planos (viñetas en el comic) cometiendose un error que en el argot se le conoce con el nombre de «fallo de raccord».

Puntualizaré diciendo: que en cine no se ruedan todos los planos —de una misma escena— o secuencia— cronológicamente. Por este motivo, si no se tiene cuidado, los actores de un plano a otro, pueden ir diferentemente vestidos, peinados, o los muebles haber cambiado de posición, etc. Para que esto no ocurra hay una persona (script) encargada de anotar la situación de todo lo que ha intervenido en el plano, para cuando se vuelva a rodar la misma escena no incurrir en error. Este defecto, que en el cine no debe producirse, y sin embargo a veces aparece, puede ser disculpable si el ritmo y la captación del espectador es la correcta al poder pasar totalmente inadvertido. En el comic los «fallos de raccord» cuando se prodigan resultan imperdonables. En este medio las imágenes (viñetas) se ejecutan correlativamente, no existiendo por lo tanto la misión de un «script», por la simple razón de que todo está perfectamente anotado y reflejado en la viñeta o viñetas anteriores, que se encuentran a la vista del dibujante y que, además, han sido por él realizadas. Por otra parte, la posibilidad de que el lector se olvide del defecto de «continuidad» es remotamente inferior a la del cine, debido a que en este, un plano sustituye al anterior en nuestra perspectiva y el espectador para detectar el «fallo de raccord» tiene que hacer uso de la memoria. En el comic, todo queda delante de los ojos del lector, además siempre tiene la posibilidad de volver hacia las imágenes o viñetas que han quedado atrás en la narración y detectar con suma facilidad uno de estos errores.

Los «fallos de raccord», en el comic, pueden ser ocasionados por alguno de los motivos siguientes:

- Falta de interés por parte del autor.
- Desconocimiento del lenguaje del medio que se vale para comunicarse
- Desprecio total hacia el lector, al que le considera poco preparado y capaz de «tragar» todo lo que se le eche.
- No dar importancia a la «continuidad» de la narración, en beneficio de mayor estética de la imagen.
- Ruptura total de las reglas del lenguaje reconocidas.

Es lógico que un verdadero profesional, no ejecute fallos de «raccord», por ninguno de los tres primeros motivos y de hacerlo, lo haga fundamentado en las dos últimas.

Desecharemos el quinto de los puntos al no apartarse la narrativa de este autor lo suficiente de los cánones establecidos, como para poderlo considerar un innovador del lenguaje narrativo.

De esto se puede deducir, que comete errores de «continuidad» a propio intento. Este caso solo puede ser admitido como válido, cuando se utiliza de forma esporádica; un abuso en la pérdida de «continuidad» siempre representa un defecto muy grave en la narrativa, por muy grande que sea la belleza obtenida en las imágenes.

Hugo Pratt: maestro de prestidigitación en la imagen

Si existe algo en lo que Hugo Pratt resulta maestro indiscutible, por lo que debería concedersele todos los años un «Yellow Kid» especial en Lucca, es por la habilidad que posee en el tan difícil arte de la prestidigitación, con él, logra hacer aparecer y desaparecer a su antojo, de una viñeta a otra, a: objetos, luces, personas, etc. Resumiendo, en la narrativa de este autor pueden encontrarse con frecuencia obsesiva los siguientes defectos de continuidad:

- Falta de «raccord de personajes».
- Falta de «raccord de iluminación»
- Falta de «raccord de decorado»
- Falta de «raccord de ángulo de encuadre».
- Deficiencias en el montaje.

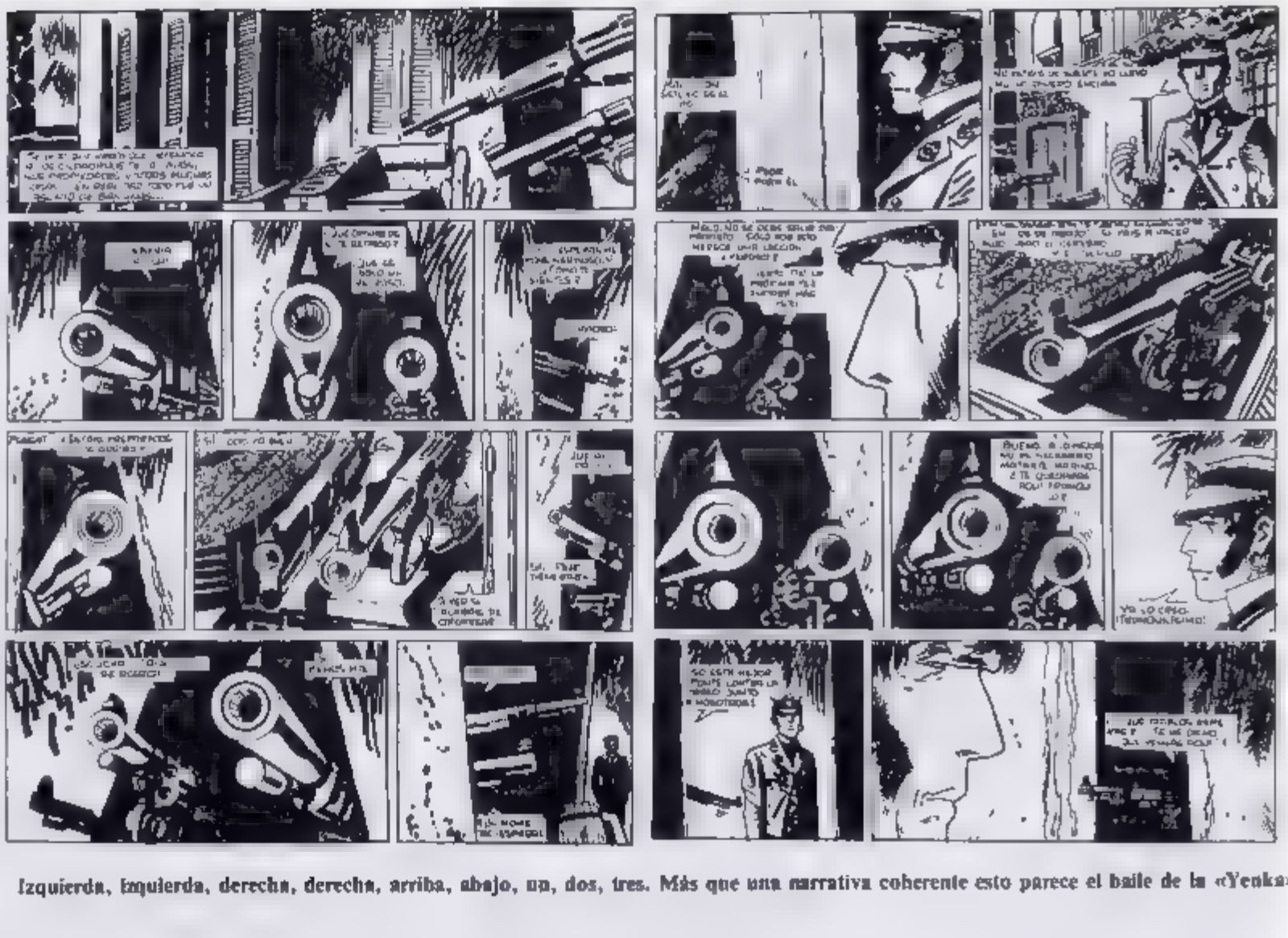
Todos estos errores podrían tener una base de disculpa si redundando en beneficio de la estética (algo por otro lado tan relativo y discutible) no dificultar la normal comprensión de la historia que se está contando. Indudablemente este no es el caso, ya que la «manía persecutoria» que padece Pratt si la dificulta, mostrandose como algo

UNA AMIGA DE NUESTRO PADRE CUANDO YO ERA PEQUEÑA SABA MUCHA Y ELLA ME ENSEÑARON LA MAGIA NEGRA
¡AHÍ ESTÁ LA PLAYA DE TAMPA!
BOCA DORADA ES PANADERA EXTRA RAMENTE JOVEN PERO HAY NOTABLES Y ENEMIGAS EN BAHÍA QUE JURAN HABERLA CONOCIDO SIEMPRE ASÍ
TÚ MISMO PODRÁS JUZGAR SI ELLA QUIEN CONTROLA NUESTROS INTERESES EN LA COMPAÑÍA FINANCIERA ATLÁNTICA NOS ESTÁ ESPERANDO ALLÁ
¡QUERIDA BAMBINITA, CÓMO ME ALEGRO DE VERTE...
¿Y TÚ CÓMO ESTÁS, PEQUEÑA? EL ENCUENTRO CON TU HERMANO HA DEBIDO DE SER EMOCIONANTE
BOCA DORADA TE LO DEBO TODO.
¡TONTERÍAS, MORGANA! PERO ¿Y TE DES POR QUÉ TE SE ACERCAN? ¿LES DAS MIEDO UNA PODEROSA VIEJA? ESE ASPECTO TUYO DEBE DE SER ESPERAN NO LO DIRÁN...
DEBE DE SER... NO, CORTO MALTÉS SÍ, SÍ... ES ÉL
BUENOS DÍAS, SEÑORA
CORTO MALTÉS... EL MARINO, EL AMIGO DE DOÑA FERMOSA... SÍ, SÍ... CORTO MALTÉS, EL HIJO DE LA MORA DE GIBRALTAR
¿CÓMO ES QUE SABE TODO ESO?

«Corto» no baja del velero, pero eso no debe preocuparnos... para eso está el autor... ¡Para situarlo en donde le viene en gana

totalmente gratuito, sujeto más a la producción masiva de dibujos que a los logros estéticos.

Existen innumerables casos que se pueden exponer para apoyar estas afirmaciones. Comentarlos todos harían de éste estudio algo engorroso y monótono, motivo por el que solo se hará mención de los más característicos, dejando al lector la posibulidad de ampliar el dos sier a poco que investigue sobre la obra en cuestión (3)



Izquierda, izquierda, derecha, derecha, arriba, abajo, un, dos, tres. Más que una narrativa coherente esto parece el baile de la «Yenka»

Falta de «raccord de personajes»

Existe falta de «raccord de personajes» cuando al pasar de un plano a otro (viñeta a otra viñeta) cambia la posición de las personas colocadas dentro del espacio de la viñeta, sin que haya habido un cambio de tiempo que los justifique.

Las faltas de este tipo que ejecuta Pratt son muy particulares. Este autor no se limita a cambiar a las personas de sitio (la mayor parte de las veces no precisa en donde se encuentran situadas por carencia total de fondos) ¡las hace aparecer y desaparecer a su antojo!. Ejemplos muy claros los tenemos en «Cita en Bahía» (Pala, Colección 9º Arte, pags. 5 y 6) Corto se enzarza en una pelea con dos marineros que están vapuleando al profesor Steiner La acción se centra entre el de mayor tamaño y Corto El otro, que tiene un garfio en el brazo derecho, desaparece de la escena. Despues de unas cuantas viñetas de riña, sin saber cómo ni cuándo, nos encontramos con que el marinero con el que peleaba Corto ha desaprecido y ha sido sustituído por el que tiene el garfio, que se había volatilizado de la acción de las viñetas anteriores. Para más «inri», Hugo Pratt no muestra nunca un plano general en donde el lector pueda ver; que lo que en realidad ha ocurrido es que se ha peleado con dos hombres en lugar de con uno. Impresión que es la que comunica con su pésima narrativa

En esta misma escena encontramos también una muestra de «raccord de decorados». Cuando Corto se tropieza con los marineros —que están agediendo al doctor Steiner— el escenario estaba enriquecido con la presencia de una taberna de tipo tropical. Sin mover la acción de este escenario, esta ya no vuelve a aparecer en ninguna otra imagen ¡ha desaparecido!

Quizas el caso más flagrante de escamoteo de personajes lo encontramos en «Samba con Tiro-Fijo» (Totem nº 1, pags. 5, 6, 7, y 8) Steiner, Tristan, Morgana, su criada y Corto se hallan en un barco. De él descienden para ver a la gran maga «Boca Dorada», cuatro personas. Steiner, Morgana, su criada y Tristan (ver primera viñeta de la página 6). Transcurre la acción, y por arte de «birli birloque» aparece Corto con el grupo que ha descendido. Lo más curioso de todo es que Tristan no tiene ninguna intervención en la escena pues solo aparece en una viñeta (página 7, viñeta 2) y vuelve a desaparecer de la misma forma que apareció. ¿Cómo explicar la presencia de Corto Maltes? ¿Acaso ha respondido a un «conjuro» de la maga Boca Dorada? ¿Será que Hugo Pratt confundió a Tristan con Corto Maltes?

Para finalizar citaré un caso de movimiento de personajes que convierten la acción en un continuo ir y venir, subir y bajar de éstos, de tal forma, que llega un momento en que la confusión es total En «La Conga de las Bananas» Pratt narra la situación en escena de cuatro personajes (de forma muy ingeniosa), a través de los cuatro tipos de armas diferentes que estos empuñan. En la planta baja de una casa, se encuentran un rifle y un revolver y en un piso, dos pistolas automáticas. Pues bien, según las imágenes que Pratt representa, estos personajes están cambiando de posición y de piso como si de un tiovivo se tratase. La pistola que está junto con el rifle, tan pronto se encuentra a la derecha de este como a su izquierda (págs. 67, 68 y 69 en Totem nº 6). Comienza estando a la izquierda, luego pasa a la derecha (pág. 67) vuelve a la izquierda (pág. 68) para finalmente volver a la derecha y luego nuevamente a la izquierda (pág. 69). Pero lo más insólito es encontrarnos con que en un momento determinado de la narración, el revolver situado en el bajo, ha sido sustituído por una de las pistolas automáticas que se encontraban en el piso primero (pág 68, viñeta 2)

Raccord de decorados

Las historias de Hugo Pratt son un continuo cúmulo de «raccord de decorados». Da la sensación de que este autor primero dibuja los personajes de forma que mejor le parecen y luego coloca el decorado que le viene en gana, sin tener en cuenta para nada, lo que ha dibujado en la viñeta o viñetas anteriores

En el apartado anterior se ha mencionado uno de estos casos, aquí se expone otro muy característico. En la historia «La Conga de las Bananas» cuando Corto conoce a «la pequeña Esmeralda» (págs nº 73 y 74 , Totem nº6) hay un «quinqué» que tan pronto es de una forma como de otra, con un dibujo sobre su tela, como con otro, se encuentra situado a la derecha de «la pequeña Esmeralda» como a su izquierda Más que un quinqué parece una bola de billar sometida al impacto de varios jugadores.

Nada voy a decir sobre la pág o págs., en que se encuentra este tipo de raccord en relación con la silla de paja que tan famosa se ha hecho en el film «Enmanuelle». Este autor coloca sillas de este tipo cuando él cree que han de embellecer la imagen, pero sin tener relación con lo que antes ha dibujado.

Deficiente montaje

En relación con este apartado mencionaré dos casos que suponen flagante delito

El primero acontece en la historia «Hongos y Cabezas» (Totem nº 5 págs 41, 42 y 43) Corto con unos amigos llega al territorio Jívaro, donde se encuentra con una torre de piedra de enormes dimensiones (unos 6 pisos) aislada por completo del medio selvático que la rodea, según nos muestra en un plano general. Allí les atacan los jívaros, y en tres viñetas de lucha, en las que en ningún momento se ve que esta transcurra subiendo las escaleras de la torre y en la que se situan inicialmente a siete contendientes para luego reducirlos a cuatro (pág 42 viñetas 5 y 6), Pratt nos planta a Corto en su cúspide. Por si esto no fuera poco Corto salta desde la altura de 14-15 metros a una liana que «providencialmente» le ha colocado su autor (como explicar la presencia de una liana si antes nos ha mostrado la torre en plano general y no había ningún árbol a su alrededor en un radio de decenas de metros). Puesto a exagerar y a no ser para nada consecuente con lo que se está narrando, Corto se cae semi-inconsciente desde esta altura y se levanta tan fresco dando patadas a sus atacantes. Verdaderamente una narración ANTOLOGICA

El segundo de los casos puede ser encontrado en «Los Escorpiones del Desierto» (Bumerang nº 5 pág 48) cuando el teniente Kord, despues de haber asesinado a Judittah regresa a su habitación Con la luz encendida se sienta a beber una copa sin ver a Kionsky, de repente mira hacia su lado izquierdo y allí está Kionsky (que no había visto antes) sentado esperandole. En la viñeta siguiente, que es un plano más amplio, nos encontramos con

Kiosky no estaba en el lado izquierdo del lugar donde se sentó Kord (tal como nos lo dieron a entender las imágenes) sino que se encontraba desde el principio frente a Kord, curioso, ¿verdad?.

Raccord de vestuario también se encuentran con bastante frecuencia, especialmente en lo que hace referencia a las mujeres lo que dificulta en muchos casos el poder de identificación de que disponemos haciendo que confundamos unos personajes femeninos con otros

Raccord de ángulo de encuadre

Este defecto se produce cuando al cambiar de viñetas se mantiene el mismo encuadre, o similar, y la misma angulación y la misma angulación.

En esta obra se encuentra con relativa frecuencia, algunos de estos casos, también excesiva repetición en la planificación (planos medios, primeros planos), en el encuadre, en la situación de los personajes dentro del espacio delimitado por los márgenes de la viñeta, etc. (ver Totem nº 8 «La Laguna de los Hermosos Sueños») lo que convierte esta obra, en ocasiones, en algo bastánte monótono y aburrido en relación con la imagen.

Y el Espiritu Santo ¿qué?

finalmente diré que estoy en total acuerdo con aquellos que han dicho que Pratt es un autor que domina con maestría los contrastes del blanco y negro y el dibujo figurativo. Indudablemente en su obra se encuantran momentos de gran belleza a nivel de imagen aislada y un minucioso estudio de razas, ambientes, paisajes, etc. Pero en contra de los que muchos puedan pensar, el hecho de que haya estudiosos que se dediquen a relacionar parte de su obra con la de autores consagrados en otros campos del arte, con el claro objeto de prestigiarla, no puede producirle más que daño. Una cosa son los guiños culturistas al lector (homenaje más o menos claros) y otra, el que su obra se parezca, como se ha escrito en algunos estudios, a la de los literatos: Thomas Malory, Shakespeare, Lawrence, Guimaraes, Rosa, Borges, O'Flaherty, Sean O'Casey, Hemingway, Borges, Conrad, Stevenson, London, Melville, Cervantes, Kipling, Rimbaud; o la de los directores de cine: Von Stemberg, Pontecorbo, John Gillermin, Orson Welles, David Lean, John Ford, Bertolucci, Glauber Rocha, Melville y Damiano Damiani, amén del parecido de su obra con algunos films... ¡Demasiadas referencias para un solo autor!. La pregunta que flota en el aire es: ¿cuando Hugo Pratt es Hugo Pratt?, pues su obra, a la vista de la presente lista, más parece un pastiche de las obras de autores universales, que la de un verdadero autor y esto, indudablemente, no es cierto, o no debería de serlo en un creador de renombre internacional, fuera cual fuese el medio de expresión utilizado.

(1) El que este artículo haya sido publicado en marzo de 1979, demuestra que la manipulación por parte de determinados artoculistas no es nada nuevo, sino tan viejo como la propia existencia de la crítica sobre comics.

(2) El lector sabrá perdonar el hecho de que las referencias que en este artículo se hacen a publicaciones, lo sean a las editadas en España en el momento en que se escribió el artículo. Se ha hecho así con el objeto de no desvirtuar el carácter original de estudio.

(3) Como anécdota relacionada con este punto hago mención del hecho de que los fallos narratativos de Pratt son tan pródigos y abundantes, que en un curso sobre «Lenguaje cinematográfico» que impartí durante más de diez años, los test preparados sobre deficiencias narrativas que se entregaban a los asistentes para conocer su grado de anmilación, estaban apoyados substancialmente en errores cometidos por este autor.

Faustino R. Arbesú

«Corto» después de pegarse con seis jíbaros, tres de los cuales se «volatilizan» salta al vacío... y papá Pratt soluciona este craso error, sacándose de la manga una liana de imposible existencia, según se puede apreciar en el plano general de la torre

TITULO: «THRASH-MAN»
JUAN JOSE PEREZ GONZALEZ

LA VIDA DE BERNARDO TRANSCURRÍA COMO LA DE CUALQUIER THRASHER*

TANTO DEPORTE ME AGOTA, SERÁ MEJOR QUE BEBA UNA BIRRA.

¡GOOOOOL!

KREATOR

*THRASHER: QUE ESCUCHA MÚSICA THRASH-METAL.

PERO NO ERA UNA BIRRA CORRIENTE.

CONTENÍA UN GUSANO QUE HABÍA SOBREVIVIDO A UNA RADIACIÓN GAMMA, TRAS HABER SIDO MORDIDO POR UNA ARAÑA RADIOACTIVA.

ESTO, JUNTO CON LA MALA CALIDAD DE LA CERVEZA, TRANSFORMARÍA A BERNARDO EN...

¡¡ADIÓS!!.

¡¡GLUB!!

¡BOB, BOB!

¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡!!!

¡BOOM!

¡¡THRASH-MAN!!
EL SUPERHÉROE QUE TODAS ESPERÁBAIS

¡PERO QUÉ ES ESTO! SI PAREZCO UN ANIMAL¡ESTOY MÁS CACHAS QUE EL CHARSENEGUER! Y... JOEEER¡¡VAYA PAQUETÓN!!.

¡A LO MEJOR VUELO Y TODO COMO EL BATMAN ESE! ¡VOY A PROBAR!

1

EEEEEEEEEEEE

¡AY, QUÉ GOLPE! ¡MIRA QUE CAER SOBRE LA TARTA DE CUMPLEAÑOS DEL TOPO!

BAR

SE NECESITA CHICO FUERTE

¡HOMBRE, AQUÍ OFRECEN UN CURRO! CON LO IMPRESIONANTE QUE ESTOY AHORA YA NO ME RECHAZARAN EN NINGUNA PARTE. ¡ENTRARÉ A VER!

TÍO, VENÍA POR LO DEL ANUNCIO...

VEO QUE YA VIENES LISTO. PASA, PASA, ES AL FONDO

¿QUÉ HABRÁ QUERIDO DECIR? ¡¡BUF!! CON TANTA LUZ NO VEO NADA.

¡¡¡¡¡¡¡¡¡!!!

¡¡YUPIIII!!

¡¡MACHO!!

¡TOMA, VIDA, PARA QUE COMPRES CARAMELOS!

¡QUÉ BOCHORNO! ESPERO QUE CON ESTA IMAGEN SALVAJE ME TOMEN EN SERIO.

VOY AL KIOSCO A COMPRAR EL "HEMBRAS PELIGROSAS."

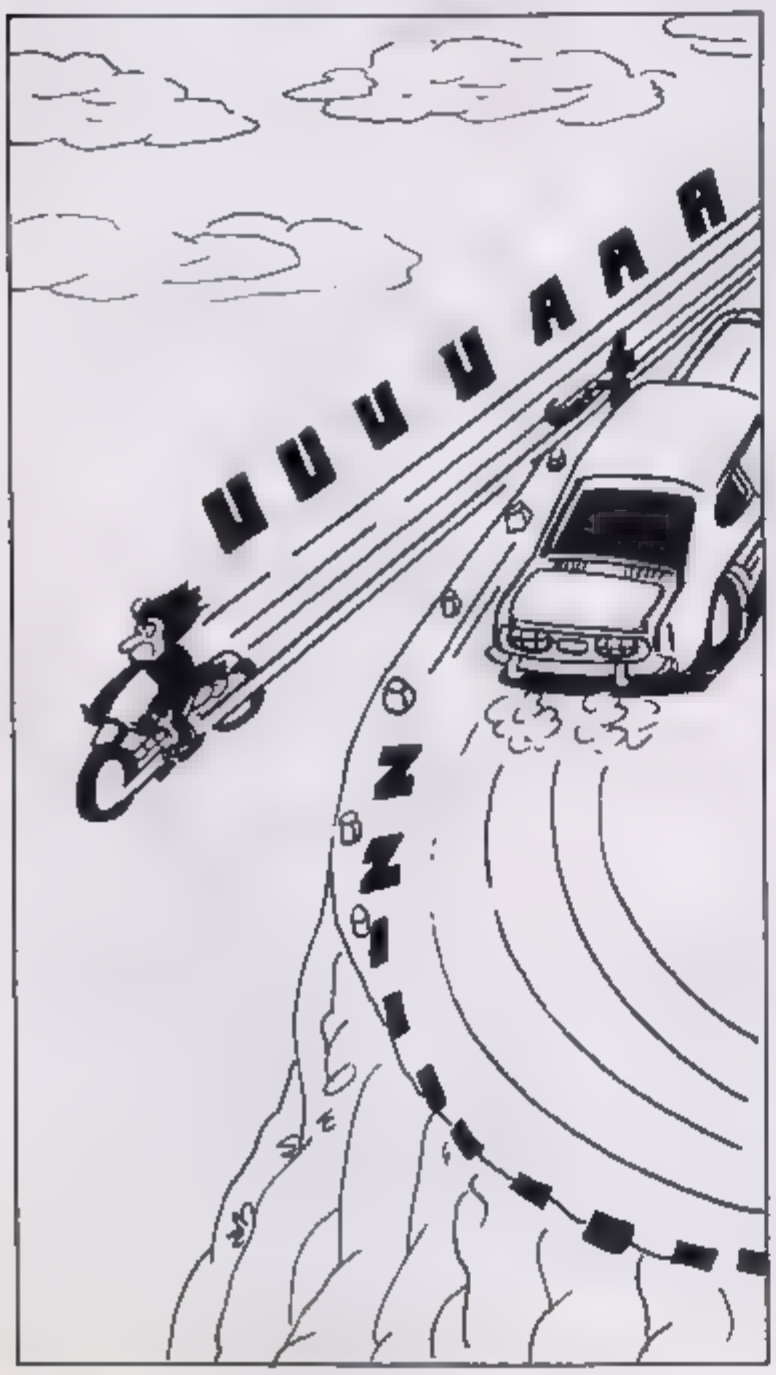
2

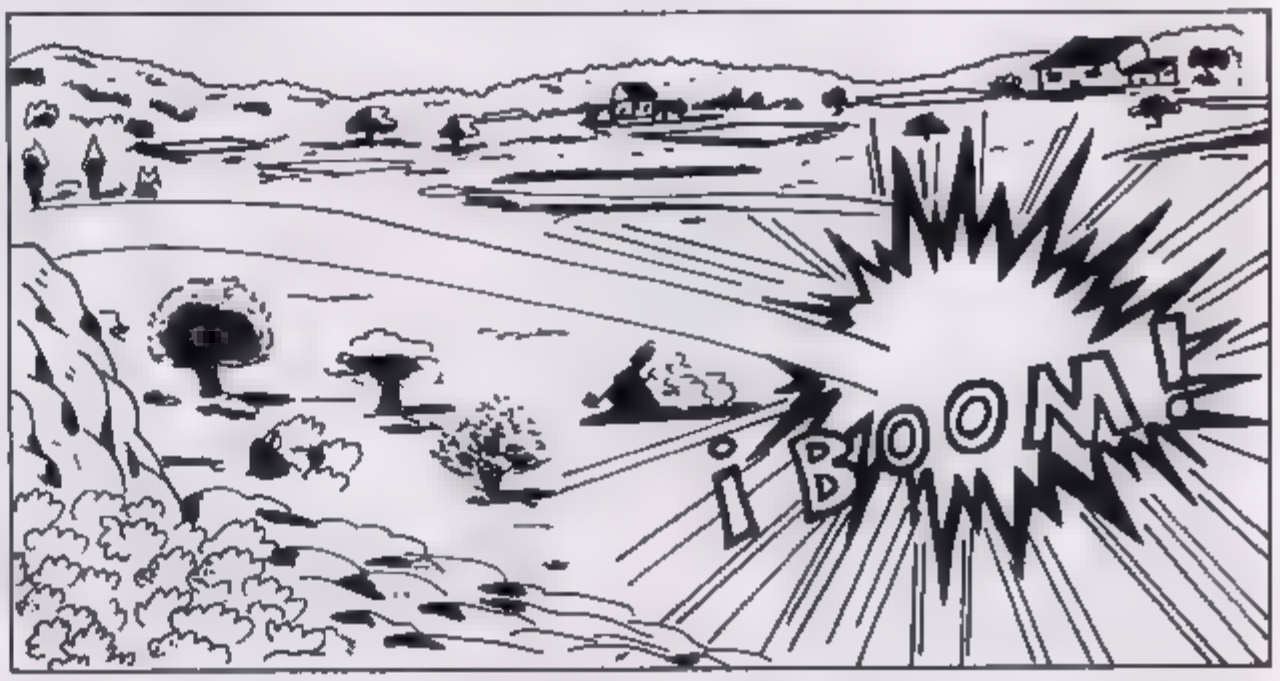
¡¡EY, HA SALIDO UN NUEVO SUPER-HEROE!!
¡¡ SE LLAMA THRASH-MAN !!
¿QUIÉN LO DIBUJA?

¡AQUÍ PONE QUE LO HIZO JOHN BYRNE UNA TARDE QUE TUVO LIBRE!
¡JUA.JUA! ES PARA PARTIRSE DE RISA! RESULTA QUE BLA. BLA. BLA.
¡JA, JA! ¡QUÉ TIPO MÁS RIDÍCULO!
¡TOK TOK!

¡GRRR! ¡ESTOY HARTO! ME VA A OIR ESE DIBUJANTE.

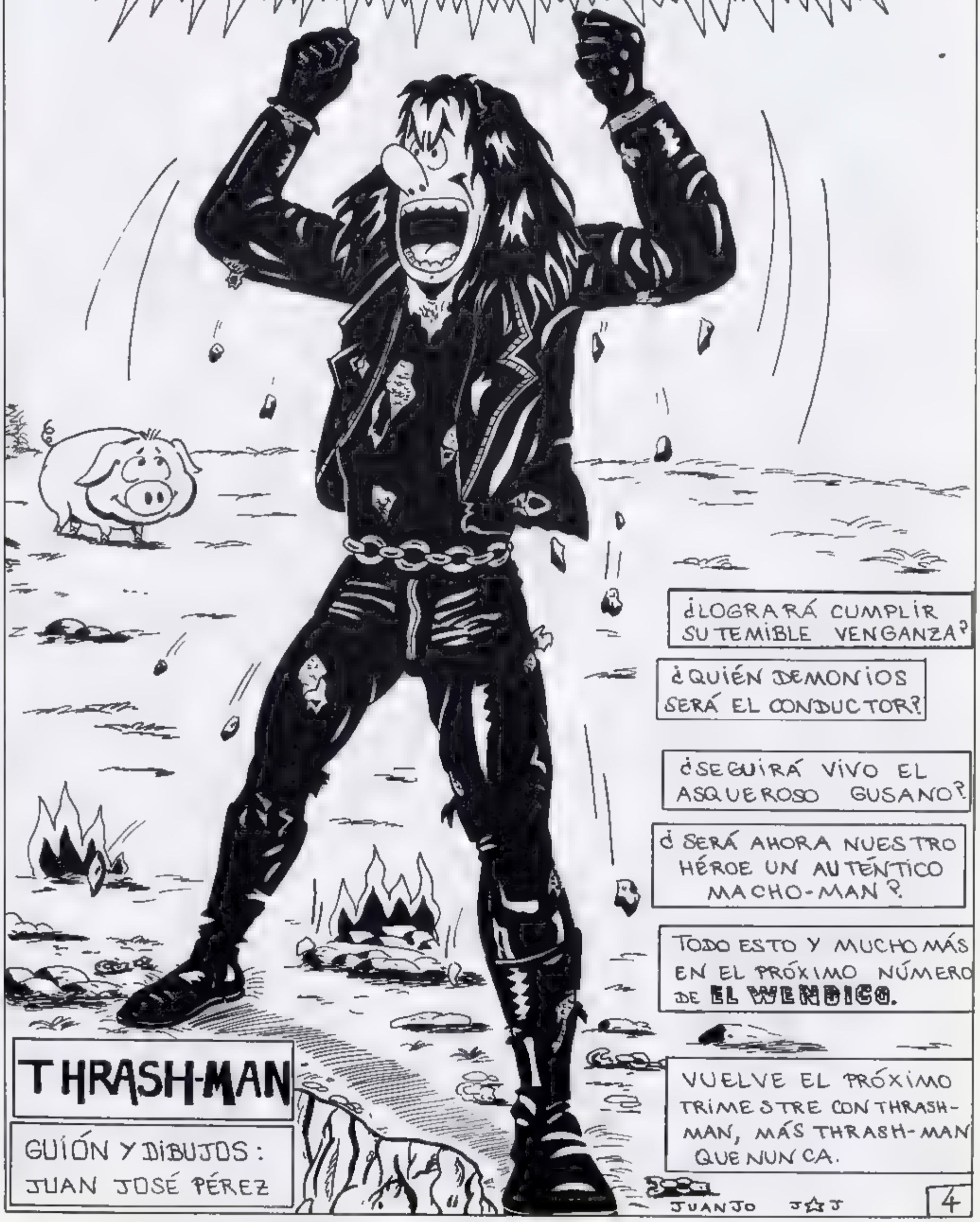
¿EH? ¿QUÉ HACE ESE LOCO?


UUUUAAR
ZZZZ


¡BOOM!

¡BROOM!
3

¡ME LAS PAGARÉIS, CERDOS! ¡NUNCA MÁS VOLVERÉ A SER HONRADO! ¡TODO EL MUNDO TEMBLARÁ AL DIR MI NOMBRE!



¿LOGRARÁ CUMPLIR SU TEMIBLE VENGANZA?

¿QUIÉN DEMONIOS SERÁ EL CONDUCTOR?

¿SEGUIRÁ VIVO EL ASQUEROSO GUSANO?

¿SERÁ AHORA NUESTRO HÉROE UN AUTÉNTICO MACHO-MAN?

TODO ESTO Y MUCHO MÁS EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE **EL WENDIGO.**

VUELVE EL PRÓXIMO TRIMESTRE CON THRASH-MAN, MÁS THRASH-MAN QUE NUNCA.

THRASH-MAN

GUIÓN Y DIBUJOS:
JUAN JOSÉ PÉREZ

JUANJO J☆J

4

FINALIZA EN EL PROXIMO NUMERO

¿QUIEN HA ROBADO A MJÖLNIR?

LA ESCARCHA DEJABA SU BLANCO MANTO SOBRE LOS CAMPOS DE ASGARD MIENTRAS, UN IRACUNDO DIOS SE DIRIGÍA AL VALHALLA

¡POR LOS DIENTES DE FENRIS! SE PUEDE SABER

GUIÓN Y DIBUJOS MANUEL ANGEL CARVAJAL

EL GRITO RESONÓ EN TODA LA SALA

¿ACASO TÚ? SVEN

SÍ, SIEMPRE ENVIDIASTE MI PODER

¿PUEDE QUE HALFDAN...?

NO, ES DEMASIADO ESTÚPIDO

¿NO QUERÉIS CONTESTAR, MALDITOS HIJOS DE HELA?!

¿¿TANTO TEMÉIS AL HIJO DE ODIN?!

POR UN MOMENTO LAS VOCES CESARON...

LUEGO, ALGUIEN HABLÓ

¡BASTA SEÑOR!

¿QUIÉN SOIS? VOS QUE HABLAIS CON TANTA OSADÍA

SOY SOLO UN COLINERO, LO SÉ

PERO TAMBIEN SOY PADRE, Y SE RECONOCER A UN JOVEN EXALTADO...

¿QUÉ DECIS? JAMÁS ME HE HALLADO MÁS TRANQUILO NI ME HE MOSTRADO TAN RESPETUOSO ... SOLO BUSCO RESPUESTAS

¿SÍ? ¿DONDE ESTÁ VUESTRO RESPETO HACIA ESTOS CABALLEROS?

SABEMOS QUE ACTUAIS BAJO TENSIÓN, SEÑOR PERO TODOS AQUÍ SOMOS LEALES TANTO A TÍ, THOR, COMO A ODÍN

ESTÁ BIEN. LO SIENTO YO...

MORDIENDO SU ORGULLO ABANDONÓ EL VALHALLA

Y CON LA CABEZA HUNDIDA EN EL PECHO SURCÓ LOS CIELOS EN BUSCA DE SU PADRE

A SU LLEGADA, ODIN LE ESTABA ESPERANDO, ALLÍ, EN EL HLIDSKJALF..

SU ROSTRO ERA SOMBRÍO, Y SU MIRADA PENETRANTE DURA CUAL METAL..

¿QUÉ TE OCURRE, THOR?... ¿A QUÉ VIENEN ESOS GRITOS?

¡MI MARTILLO HA DESAPARECIDO!

¡PADRE! DEBO HABLARTE

Y BIEN... SUPONGO QUE QUIERES RECUPERARLO

MAS, ASÍ DE BÍA SER

SÍ, EN EFECTO ¿SABEIS VOS QUIEN LO TIENE?

HASTA MI PODER TIENE UN LÍMITE, Y NO OBSTANTE

RECUERDA QUE YO HICE FORJAR A MJÖLNIR PARA TÍ. TÚ TIENES LOS GUANTES PARA PODER BLANDIRLO. EN TODO EL UNIVERSO NO HAY NADIE QUE PUEDA COGER EL MARTILLO SIN SER DIGNO. THOR, TÚ LO ERES

HIJO, MJOLNIR Y TÚ ESTAIS UNIDOS

DEJA QUE TU ESPÍRITU TE LLEVE A ÉL

GRACIAS PADRE! CREO HABER ENTENDIDO MARCHARÉ DE INMEDIATO.

¡NO! ANTES TIENES QUE ATENDER OTROS ASUNTOS EN MIDGARD...

¿POR QUÉ NO OTRO DIOS?

¡ALGO GRAVE ESTÁ OCURRIENDO!

PERO, YO SIN MI MARTILLO...

COMO GUSTES PADRE...

¡COMO ORDENES MIREY!

THOR

GARVAJAL' 2

NORUEGA

DE PADRES A HIJOS SE NARRABAN LAS HISTORIAS DE LOS DIOSES Y HÉROES DE LA DORADA ASGARD...

¡MIRAD! EL CIELO...

MITOS Y HOMBRES CONVIVÍAN ASÍ EN UN MUNDO TODAVÍA ADOLESCENTE.

...YÁ DOS HUMILLACIONES EN LO QUE VÁ DE DÍA. ESPEREMOS QUE ESTO MEJORE Y PRONTO

EN PERFECTA ARMONÍA

¡ODIN SEA LOADO! LOS DIOSES NOS ESCUCHAN

¡POR FIN! NECESITAMOS VUESTRA AYUDA, THOR ¡PRONTO, VENID...

¡QUERÉIS CALMAROS! YA OS DIGO... ¡HE? POR MI PADRE...

¡¿QUÉ ES ESO?!

LO QUE VIÓ ENTONCES NADA TENÍA QUE VER CON LA TOSCA ARQUITECTURA VIKINGA

OBRA DE HELA, SEGURO

ESA CIUDAD - O LO QUE QUIERA QUE SEA - APARECIÓ DONDE ESTABA NUESTRO PUEBLO... ¡MALDITA SEA! QUIEN SABE LO QUE LE PUEDE HABER PASADO A NUESTRAS MUJERES...

NUESTROS HIJOS...

¡PARAD DE GIMOTEAR, MORTAL! ME LLAMÁSTEIS Y - AUNQUE QUISIERA ESTAR HACIENDO OTRA COSA - AQUÍ ME HALLO. DEJÁDLO TODO EN MI MANO, SÉ HACER ESTE TRABAJO

¡NO SEÁIS SUBNORMALES! ¿CÓMO LE HACÉIS CASO A ESE IDIOTA? ¿QUIÉN OS DICE QUE ES THOR? ¿DÓNDE ESTÁ SU MARTILLO...?

SAGA

"NO TENGO TIEMPO PARA JUEGOS"

"¡ESPERA THOR!" "ESAS SON NUESTRAS TIERRAS, AHÍ ESTÁN NUESTRAS FAMILIAS, Y SI ALGUIEN O ALGO LES HACE DAÑO..."

"NI PARA PEDIROS QUE CREAIS EN MÍ. SUBIRÉ AL PUEBLO Y VERÉ LO QUE HA OCURRIDO".

OS COMPRENDO SEGUIDME PUES"

ACABEMOS CON ESTO

BUENO, AHORA UNA PELEA Y TODO HABRÁ CONCLUIDO ¿POR QUÉ SE METERAN EN LIOS ESTOS ESTÚPIDOS MORTALES?

¡OH MIERDA!

GIGANTES...

¡¿GIGANTES?! ENTONCES ES CIERTO QUE TIENEN PROBLEMAS...

¡ÁNIMO! JUNTOS PODEMOS DERROTARLES

¡NO! GILIPOLLAS, JUNTOS SOIS UN BLANCO FÁCIL

¡DISPERSAOS MIENTRAS PODAIS!

PERO NUNCA, POR GRANDE O FUERTE QUE FUESE VUESTRO ENEMIGO, NUNCA DEBEREIS TEMER, JAMAS DEBEREIS

PORQUE SI DE VERAS QUEREIS ALGO, SI DESEAIS ESTA VICTORIA CON TANTA FUERZA COMO YO LA DESEO, ENTONCES CREEDME PORQUE OS JURO QUE ...

VENCEREMOS

¡POR ODIN!

Y HAREMOS QUE ESTOS CERDOS DE GRIK VUELVAN AL JOTUNHEIM

¡SÍ! ¡VAMOS A POR ELLOS!

JAMÁS CREÍ QUE GRIK PUDIESE ...

¿CUENTO CONTIGO AS?

CON O SIN MJÖLNIR, AHORA Y PARA SIEMPRE

MIENTRAS, NO MUY LEJOS...

SÍ, HELREHEF, ALEGRATE PORQUE TIENES ATRAPADO A UN DIOS ENTRE LOS MUROS DE TU PALACIO. YO, LOKI, TE HE MOSTRADO EL CAMINO, TE HE ENTREGADO EL MARTILLO DE THOR. PERO EL PODER HACE TEMBLAR AL MÁS FIERO DE LOS GIGANTES Y NO LO HAS QUERIDO COMPARTIR.

QUE ESTAS CADENAS NO ME RETIENEN Y QUE EL ROBO DE MJÖLNIR HA LLAMADO LA ATENCIÓN DE AQUEL A QUIEN TANTO ODIAS

PERO INGENUO DE TÍ QUE NO SABES QUE MIS PLANES VAN MÁS ALLÁ, Y

CON SUERTE TE ENCONTRARÁ Y LUCHAREIS, Y ENTONCES YO ME ENCARGARÉ DE QUE NINGUNO SOBREVIVA

FINALIZA EN EL PRÓXIMO NÚMERO

CARNAVAL' 5

* RESUMEN DE LO PUBLICADO: Thor, el dios del trueno, según la mitología vikinga, pierde su martillo, mjöllnir, que solo puede ser empuñado con guantes mágicos. Odín, su padre, le manda a la tierra donde se encuentra con unos gigantes.

Y ALGO MÁS ARRIBA, AJENOS A ESTO...

¡¿CÓMO?!

¿RUEGAS O EXIGES, ZORRA? ¡QUIERO LOS GUANTES AHORA!

¡NECESITO MÁS TIEMPO! EL ACERO NO SE HA ENFRIADO TODAVÍA, NO PODRÁN UTILIZARSE ASÍ; NECESITO...

¿NO HE SIDO BENÉVOLO CONTIGO...

...Y CON TU HIJA?

SÍ, HELZEMER, EN PARTE ES...

¿Y TÚ QUÉ ME PIDES? TIEMPO

SIEMPRE MÁS TIEMPO.

AHÍ FUERA SE ESTÁ LIBRANDO UNA BATALLA, UN RETO PERFECTO PARA MI NUEVO PODER...

¡¿QUIERES TIEMPO?

TIENES 10 MINUTOS, DESPUÉS, SI ME FALLAS, CLARO, HARÉ MATAR A LA NIÑA.

¡CALLA, ME DAS ASCO!

TE DOY COMODIDADES QUE NO TIENE NINGÚN OTRO PRISIONERO, TRATO BIEN A TU HIJA...

CARVAJAL

Y NADIE QUIERE QUE OCURRA ESO ¿VERDAD?

AYÚDAME Y CONQUISTARÉ ASGARD; MATARÉ AL MISMO THOR POR TÍ...

FÁLIANÉ, Y ANTES DE QUE ACABE CONTIGO, HABRÁS DESEADO MORIR MILES DE CIENTOS DE VECES

Y ASÍ HELVEMEF HABLÓ A FREYDA, ASÍ PRONUNCIÓ LO QUE SERÍAN SUS ÚLTIMAS AMENAZAS PUES ALGO DENÍA OCURRIRLE

¡MALDITO SEAS THOR! ¡MALDITO TÚ Y TODA TU ESTIRPE!

ALGO MORTAL

AQUÍ EN EL NORTE VIVIMOS PARA MORIR CON LA ESPADA EN LA MANO. LAS MADRES CUENTAN A SUS HIJOS HISTORIAS SOBRE LAS VALKYRIAS Y EL VALHALLA, EL PARAISO DE LOS MUERTOS

Y LUCHAMOS Y MORIMOS

POR PRIMERA VEZ CONOZCO A UN DIOS Y HUYE CUANDO PEOR VA LA BATALLA...

¡NO PIENSES QUE TE RIES DE MÍ!

¡CÁLLATE ERIK! ¡PRONTO!

¡YA TE TENGO CABRÓN!

¡¡¡ UNA MIERDA !!!

¡ME DICHO QUE TE CALLES!

¡NOS ESPERA LA LUCHA CONTINUA Y DEBEMOS VENCER.

POR ODIN

CONQUISTAMOS ESTAS TIERRAS Y LUCHAREMOS POR ELLAS

EL BOSQUE ESTÁ OCUPADO POR GIGANTES

ATACAN POR VARIOS FLANCOS CUBRIENDO CUALQUIER HUIDA

Y SORPRESA

PARA ESO DEBEN ESTAR ORGANIZADOS, TIENEN QUE COMUNICARSE CON EL CASTILLO

MEDIANTE UN PASADIZO O ALGO ASÍ

HAY QUE LLEVAR LA BATALLA A SU TERRENO Y NEUTRALIZAR SU CENTRO DE PODER. AHORA SOMOS NOSOTROS LOS QUE DEBEMOS SORPRENDERLES

VEN, SI QUIERES, PERO NO VUELVAS A DUDAR DE UN DIOS

BASTANTES PROBLEMAS ME HAS DADO YA

LO SIENTO, ME DEJÉ LLEVAR POR MI INSTINTO

CARVATAL '7

¡NUNCA ■ FALLA...!

¡¿CÓMO?!

¡ES INCREIBLE! ESTE ENFIO ME RETA A MÍ, QUE LE HE SALVADO LA VIDA ¿SE PUEDE SABER QUÉ DIANTRES LE OCURRE?... SE ESTÁ GANANDO UNAS LECCIONES DE HUMILDAD, ESO ES CIERTO...

PERO NO SERÉ QUIEN SE LAS DÉ... ALGO LE TURBA, SEGURO. YO TAMBIÉN SE RECONOCER A UN JOVEN EXALTADO

DEBO CONSERVAR LA TRANQUILIDAD

GUÍATE POR EL SONIDO DE MIS PASOS, ERIK, CREO HABER VISTO UNA LUZ EN EL FONDO

¡MIERDA! ESTOY TRATANDO A THOR, EL HÉROE DE LAS ANTIGUAS LEYENDAS, COMO SI FUERA UN LADRONZUELO... EL TIEMPO ESTÁ PASANDO MUY DEPRISA...

¡NO PUEDO PENSAR!

TENGO TANTAS COSAS EN LA CABEZA... LA BATALLA, LA NIÑA, FREYDA...

¡¿DÓNDE ESTÁS NENA?!

¡POR FIN ALGO DE SUERTE! NOS HALLAMOS EN LAS MAZMORRAS Y SIN VIGILANCIA ALGUNA... ¡FANTÁSTICO!

¡FREYDA!

¿FREYDA?

¿DÓNDE ESTÁS FREYDA?

NO

¿¡NIDA...!?

POBRE HOMBRE... ESO ERA LO QUE LE OCURRÍA

¿¡THOR?!

¿SOIS VOS? LOKI

¡SÍ! ¡LIBERADME PRONTO! HE DE HABLAROS, ES SOBRE HELZENEF...

PREY, NENA...

LO SIENTO

NO

¿HABEIS VISTO A FREYDA?

NO

NO SE NADA, DE VERAS

¡VOY! PERO CONTINUAD POR FAVOR

NO

¿QUIÉN ¡SABEIS ALGO SOBRE MI NIDA Y MI MUJER?

ÉL HA ORGANIZADO ESTO, TIENE ALGO GORDO ENTRE MANOS Y LO QUE HA HECHO AQUÍ ES SOLO UNA PRUEBA

TRATÉ DE INVESTIGAR Y ME CAPTURARON

¡Y THOR CREYÓ AL DIOS DE LA MENTIRA...

YA VEO

¡DEBEMOS DETENERLE ANTES DE QUE SE VIERTA MÁS SANGRE

DEBERÍA HABERLO HECHO TIEMPO HA...

Y NADA DE ESTO HUBIESE PASADO

HE LIBERADO A MI PUEBLO DICEN QUE MI ESPOSA ESTÁ CON UN TAL HELZENEF... ¿LE CONOCES?

...NO, SOLO DE OIDAS

¡VAMOS! SIN DEMORA, NOS ESPERA LA MÁS AMARGA DE LAS LUCHAS

ENTONCES...

CARVAJAL '8

SEGUIDME

Y DENTRO...

¡SORPRESA!

¡¡INTRUSOS?!

SUELTALA

¡ESTA BIEN! DE ACUERDO... HAREMOS LO QUE DIGAS PERO DEJA A LA CHICA

¡MEJOR! OS ESPERABA, EN ESPECIAL A THOR. ¿VERDAD CARIÑO?

OS IBA A PEDIR QUE OS MURIESEIS, MAS SABIENDO QUE NO ACCEDERIAIS OS HE PREPARADO UN PEQUEÑO RECIBIMIENTO ...

ODIN, MALDITO ZORRO, SABÍAS LO DE HELZEMEF Y SABÍAS LO DE MI MARTILLO ¿POR QUÉ TE LO CALLASTE?

¿POR QUÉ ME SIGUES TRATANDO COMO A UN CRIO?

¡MATADLES!

¡NO! PIEDAD

NADIE RECUERDA BATALLA NI VALOR TAN GRANDE COMO EL DE LOS TRES GUERREROS

WIIII...

AGUANTA NENA, VOY A MATAR A ESE CERDO

MUY NOBLE LO DE ANTES THOR, CALLARTE PARA NO ASUSTAR A ERIK. OCULTAR QUE YA CONOCÍAS A HELZEMEF, QUE VIOLÓ Y MATÓ A TU PRIMERA NOVIA Y QUE ODÍN TE NEGÓ LA VENGANZA MUY NOBLE, SÍ

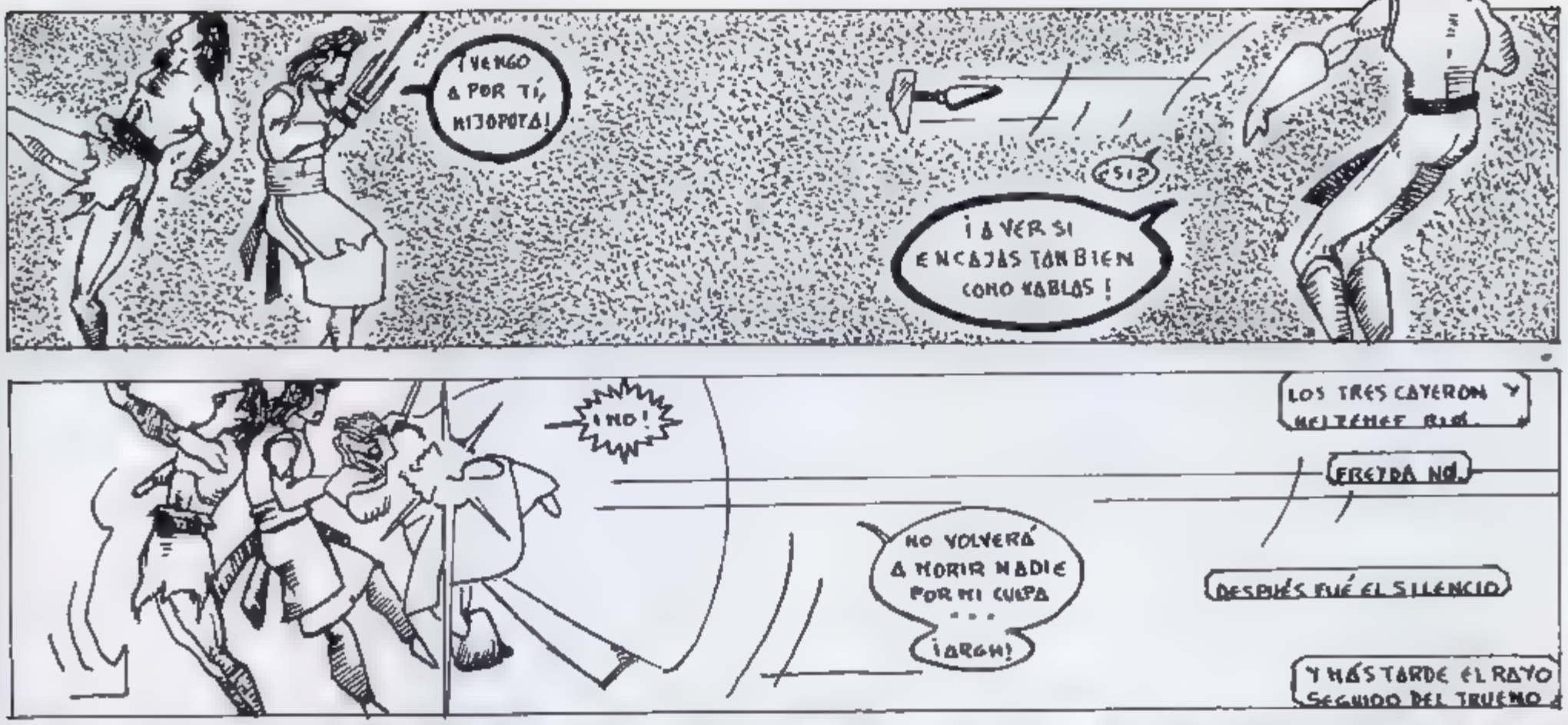
ES UNA PENA QUE TENGAS QUE MORIR, PODRÍAMOS SER AMIGOS

LA DIPLOMACIA DE MI PADRE TE SALVÓ UNA VEZ, CUANDO DIOSES Y GIGANTES VIVÍAN EN PAZ...

POR MI PARTE ESTO ES UNA DECLARACIÓN DE GUERRA

ZUNK

CARVAJAL '9


¡VENGO A POR TÍ, HIJOPUTA!
¿SÍ?
¡A VER SI ENCAJAS TAN BIEN COMO HABLAS!
¡NO!
NO VOLVERÁ A MORIR NADIE POR MI CULPA . . .
¡ARGH!
LOS TRES CAYERON Y NEITHER RIÓ.
ERETRA NO.
DESPUÉS FUÉ EL SILENCIO
Y MÁS TARDE EL RAYO SEGUIDO DEL TRUENO.

ESKATASAKABLUM

PRELUDIO DE LA TORMENTA.
LA RISA SE TORNÓ EN ANGUSTIA.
¿QUÉ PASA? ¿POR QUÉ TIEMBLA EL CASTILLO, LLUEVE Y HACE FRÍO?
¿QUÉ HICISTE EN LOS GUANTES? ¿POR QUÉ NO HA VUELTO MI MJÖLNIR? DIME MUJER..
NO ERES DIGNO
GILIPOLLAS
¿QUERÍAS A MJÖLNIR?
¡AHÍ TE VA, ES TODO TUYO!

CARVAJAL '10

NO LLOREIS... POR FAVOR

Y ERIK..

SE PONDRÁ BIEN. TE LO ASEGURO

¿TIENES QUE MARCHAR?

SÍ ASÍ ES MI TRABAJO

DESPEDIOME DE ERIK, ES BASTANTE OBSTINADO, SIN EMBARGO CARECE DE MALDAD. CUIDADLE MUCHO

Y VOS TAMBIEN

¿TE VOLVEREMOS A VER?

THOR?

¡SE HA IDO, SIN MÁS!

ERIK ¿ESTÁS BIEN?

SÍ CLARO...

MAS TENIDO SUERTE

¡PAPÁ, MAMÁ!

HOY TE HAS SALVADO THOR. SI QUIERO ACCEDER AL TRONO, TARDE O TEMPRANO TENDRÉ QUE MATARTE. PERO HABRÁ MÁS OPORTUNIDADES

SI DE ALGO DISPONE UN DIOS ES DE ESO ES TIEMPO

FREY, CUANDO CONSTRUYAMOS LA CASA NUEVA RECUÉRDAME QUE ESCRIBA UNAS RUNAS...

¿POR ALGUIEN EN ESPECIAL?

EN HONOR AL MÁS GRANDE DE LOS GUERREROS. LOS GERMANOS LE LLAMAN DONNER...

NOSOTROS, THOR

Y EN EL CAMPO DE BATALLA UN HERALDO CANTÓ LA VICTORIA DE MIDGARD.

FIN

«A MIS PADRES» - MANUEL ANGEL CARBAJAL (1/6/92)

Jonathan Demme

Jonathan Demme es uno de los directores más conocidos en estos momentos del panorama cinematográfico americano tras su reciente éxito en la pasada entrega de los Oscars. Con su película «El silencio de los corderos»*, se llevó nada menos que cinco estatuillas, una de ellas para él como mejor director. Anteriormente ya había dirigido películas bastante conocidas pero ninguna de ellas de la talla de ésta:* «Algo salvaje» con Melanie Griffith, Jeff Daniels y Ray Liotta o «Casada con todos» con Michelle Pfeifer. *En el recientemente finalizado Festival de Cannes, presentó a la prensa un documental que ha hecho sobre su primo:* «Primo Bobby»*, un pastor protestante de un barrio de Los Angeles.*

—¿Cómo surgió la idea de hacer un documental tras varios largometrajes bastante populares?

—La idea no fue mía, sino de la productora española Tesauro. Ellos pretendían hacer una serie de documentales en varios países según un tema personal de cada director. Me lo ofrecieron a mi en representación de EE. UU. y como tenía ganas de contar la historia de mi primo acepté. Además, para mi, la importancia de un documental es la misma que la de un largometraje de ficción. Siento que el hacer documentales me ayuda, me enseña y me estimula para hacer películas. Con el documental reflexiono pues como no hay guión, tengo que improvisar y atrapar como sea lo que ocurre en la realidad.

—¿De qué trata este documental?

—Intenta mostrar lo corta que es la vida. Habla de los perdedores y lo muestra de una manera bastante dura. Como consecuencia de esta idea principal se explica también lo importantes que son las relaciones entre la gente, dentro de una familia y fuera de ella. Los conflictos y relaciones entre diferentes razas. Todo esto, a través de la vida y experiencias de mi primo Bobby y sus feligreses.

—¿Cree que se ha anticipado con la historia a las revueltas que ha habido recientemente en Los Angeles?

—Así parece. Es increíble, en principio, tal como me habían propuesto en Tesauro, se trataba de hacer una historia personal. Hablar de mi sociedad desde mi propio punto de vista. Lo más adecuado me parecía contar algo sobre mi primo pues es un hombre muy activo, corajoso y servicial. Al cabo del tiempo, lo que ha ocurrido es que el tema no sólo me influía e interesada a mi sino también al resto de los americanos y por extensión, al resto del mundo. De ser un tema personal mío ha pasado a ser un tema personal de todo el mundo. Increíble ¿no?

—¿Cuál es el problema actual de Los Angeles?

—El que yo cuento en mi película. Todo viene a ser más o menos lo mismo. Todo gira alrededor de la raza blanca dirigente que abusa de las demás razas puesto que como posee el poder se siente superior.

—¿Cómo ve el futuro político de su país?

—Creo que lo que está ocurriendo es una tragedia. Ahora estamos en temporada electoral, todo el mundo presenta su campaña y se supone que es un año muy importante. Pero el problema más grave es que todos los políticos son iguales, no hay diferencia entre unos y otros por lo que no dan opción al cambio. Da igual republicanos que demócratas, en el fondo son todos los mismos.

—¿Es «Primo Bobby» *totalmente realista?*

—Una de las preguntas más antiguas de la historia es si un documental es totalmente realista o no. Se supone que así es pero nunca se puede asegurar puesto que es cierto que al rodar se pierde algo de realidad. La cámara siempre coacciona y la gente puede actuar de modo diferente ante ella. En principio, mi historia es real y lo único que yo hice fue ir rodando lo que acontecía. Quien crea que la gente que rodé no actuó totalmente libre, es su problema y no el mío.

—Siempre se comenta que su cine está influido por el Hitchcock, ¿ve usted esta influencia en «Primo Bobby»*?*

—Probablemente si exista, pero no soy yo el indicado para decirlo. Como Hitchcock, yo salgo en la película... (risas). Es cierto que he aprendido mucho de su cine por lo que parece lógico que se noten ciertas influencias suyas en todos mis trabajos. Creo que lo que más me ha enseñado este genial realizador es la manera de colocar a los personajes frente a la cámara, frente a la audiencia y también la manera de tratar el suspense. En mi opinión, todo mi cine tiene ciertas influencias suyas, siempre hablando del verdadero aspecto cinematográfico, claro.

—Parece bastante difícil hacer documentales en EE. UU., ¿es también complicado que un documental se proyecte en TV?

—Sí, normalmente es dificilísimo que allí se haga un documental y más aún ponerlo luego por TV. En el caso de *«Primo Bobby»* es diferente. Ha tenido muy buena acogida en varios cines de EE. UU. por lo que creo que esto ya es un buen pasaporte para que luego se proyecte en TV. Además, el tema es tan interesante y está en estos momentos tan relacionado con los acontecimientos más recientes que puede que hubiese tomado vida propia por sí solo, sin falta de estrenarlo antes en cine.

—Parece que a usted le interesan mucho los temas sociales, ¿no ha pensado nunca hacer una película de ficción que muestre un problema social?

—Hace dos años que estoy trabajando con un escritor sobre un guión que habla del tema del SIDA en EE. UU. Siempre me han interesado los temas sociales, pero había que ir poco a poco. Primero hay que introducirse en la industria y luego ir llevando las cosas a tu terreno, hacer lo que de verdad te interese. Ya estamos cerca de acabar el guión, así que espero poder hacer la película el año que viene.

—¿Qué sintió en la pasada entrega de los Oscars?

—Creo que, como el resto de la gente que conozco, tengo un sentimiento esquizofrénico con respecto a los Oscars. Por un lado, toda la idea de histeria alrededor de estos premios me parece un poco absurda. Por otro lado, me parecen un gran honor. Nunca pensé que yo iba a ganar un Oscar, ni siquiera el mismo día de la entrega. Aún cuando Jodie, Anthony y Ted (el guionista) se habían llevado el suyo, yo seguía sin creer que me iban a nombrar a mi también. Estoy contentísimo de haberlo ganado Nunca hubiera pensado que me iba a resultar tan satisfactorio sostenerlo entre mis manos y sentir que es mío y sólo mío.

—¿Piensa hacer una segunda parte de «El silencio de los corderos»*?*

—El autor del libro, Thomas Harris, está actualmente escribiendo la segunda parte. Hay que tener en cuenta que él tarda cinco años, más o menos, en escribor un libro así que más o menos para 1997 comenzaremos con la segunda parte. Sí, pensamos rodar una secuela, pero antes hay que esperar a que el escritor acabe de escribirla.

Sofía Carlota Rodríguez

ENTREVISTA

Antonio Chavarrías, un director catalán en Madrid

A principios de abril se presentó en Madrid la segunda realización del director catalán Antonio Chavarrías, «Manila». La película ya se había estrenado con anterioridad en Barcelona donde ha conseguido un notable exito. Los protagonistas son dos jóvenes y noveles actores: Alex Casanovas y Laura Mañá, que han debutado con este director en su primera película. A su lado, el veterano actor alemán, Mathieu Carriére, con el que Cavarrías ya había trabajado en su anterior trabajo «Una Sombra en el Jardín».

—¿Cómo surge la idea de esta película?
—Siempre empiezo escribiendo un pequeño argumento que luego voy desarrollando hasta que, poco a poco, van surgiendo los personajes. Simplemente, lo que quería contar esta vez, era una historia sencilla que se revirtuese a si misma, sin demasiadas connotaciones ni segundas lecturas. Empecé con una historia vaga sobre alguien que sueña y al final ese sueño acaba viniendose abajo. En el rodaje fui cambiando algunas pequeñas cosas, sobre la marcha siempre hay aspectos que al principio parecen muy importantes y que luego te vas dando cuenta de que no lo son tanto.

—¿Escribes pensando en dirigir o simplemente porque te gusta?
—Nunca pienso en la faceta literaria que tiene el escribir una historia Cuando escribo lo hago siempre pensando en el cine. Suelo hacer un guión muy técnico y soy consciente de que el escribir es un pretexto para hacer una película. Para mi, dirigir, es más relajado. Más cansado fisicamente, pero al estar con gente se hace más llevadero Escribir me pone muy tenso y me agobia mucho. En un futuro me gustaría trabajar con guionistas.

—¿Cómo fue la elección de los actores?
—A Mathieu ya le conocía pues había trabajado con él en mi primera película. Desde que empecé a escribir el guión ya había pensado en él para el papel de banquero. Alex y Laura, nunca habían hecho cine, eran vírgenes cinematográficamente hablando y los elegí a base de «castings». Empecé a mirar a la gente de teatro o simplemente personas que querían ser actores y nunca habían hecho nada Hubo una preselección muy exhaustiva que duró muchos meses. A partir de ahí comencé a hacer pruebas y ensayos y lo grabábamos en video Incluso vino el director de fotografía pues yo quería que la fotografía quedase exactamente como lo había pensado. Hay que tener en cuenta que mucha gente cambia con las cámaras tanto para bien como para mal y eso había que comprobarlo. Todo fue funcionando poco a poco.

—¿No se arriesga mucho al trabajar con actores nuevos?
—Si se arriesga puesto que el público responde normalmente a la película de actores conocidos Pero a mi me gusta trabajar con gente que nunca haya hecho cine antes pues son muy abiertos. Los actores muy conocidos son muy difíciles de ver en el personaje que yo quiero. Con esto no quiero decir que sean malos, sino que hacen siempre lo mismo. Han construído su propio arquetipo y en vez de meterse en el personaje lo que hacen es llevarlo hacia su propio terreno. Además, si no son conocidos puedes trabajar con ellos más tiempo, ensayar, etc. Están más entregados al ser su primera película y te hacen más caso. Me gusta encajar actores profesionales con actores nuevos

—¿Es cierto que durante el rodaje de «Manila» Mathieu Carriere quiso meterse en tu terreno y dirigir ciertas tomas?
—No, no lo es. Lo que pasa es que como todos nos llevábamos tan bien nos podíamos permitir el lujo de pelearnos de vez en cuando y yo conté una vez una anécdota con Mathieu, pero más que nada fue un berrinche. Lo que ocurrió fue que en la escena final yo los dejé preparándose y volví a las dos horas. Cuando llegué, Mathieu ya la había dirigido y ya les había dicho a Alex y Laura lo que tenían que hacer A mi no me gustó nada y se mosquearon un poco. Les eché por tierra en dos minutos el trabajo de dos horas y al final Mathieu estuvo tre días sin hablar a nadie del equipo. Pero luego se le pasó...

—Tu película está dentro del cine negro, ¿no se hace en Cataluña más cine que de este género o de comedia?
—Yo no lo creo, lo que pasa es que aquí no os llega mucho cine catalán. Parece que en los años 40-50 hubo en Cataluña mucha tradición de cine negro, pero ahora se hacen muchas más cosas. Tampoco se hace sólo comedia aunque últimamente han aumentado las películas cómicas, más que nada porque funcionan bien comercialmente. A nivel personal, yo no me muevo por corrientes, hago lo que me apetece y me parece que está bien en cada momento.

Sofía Carlota Rodríguez

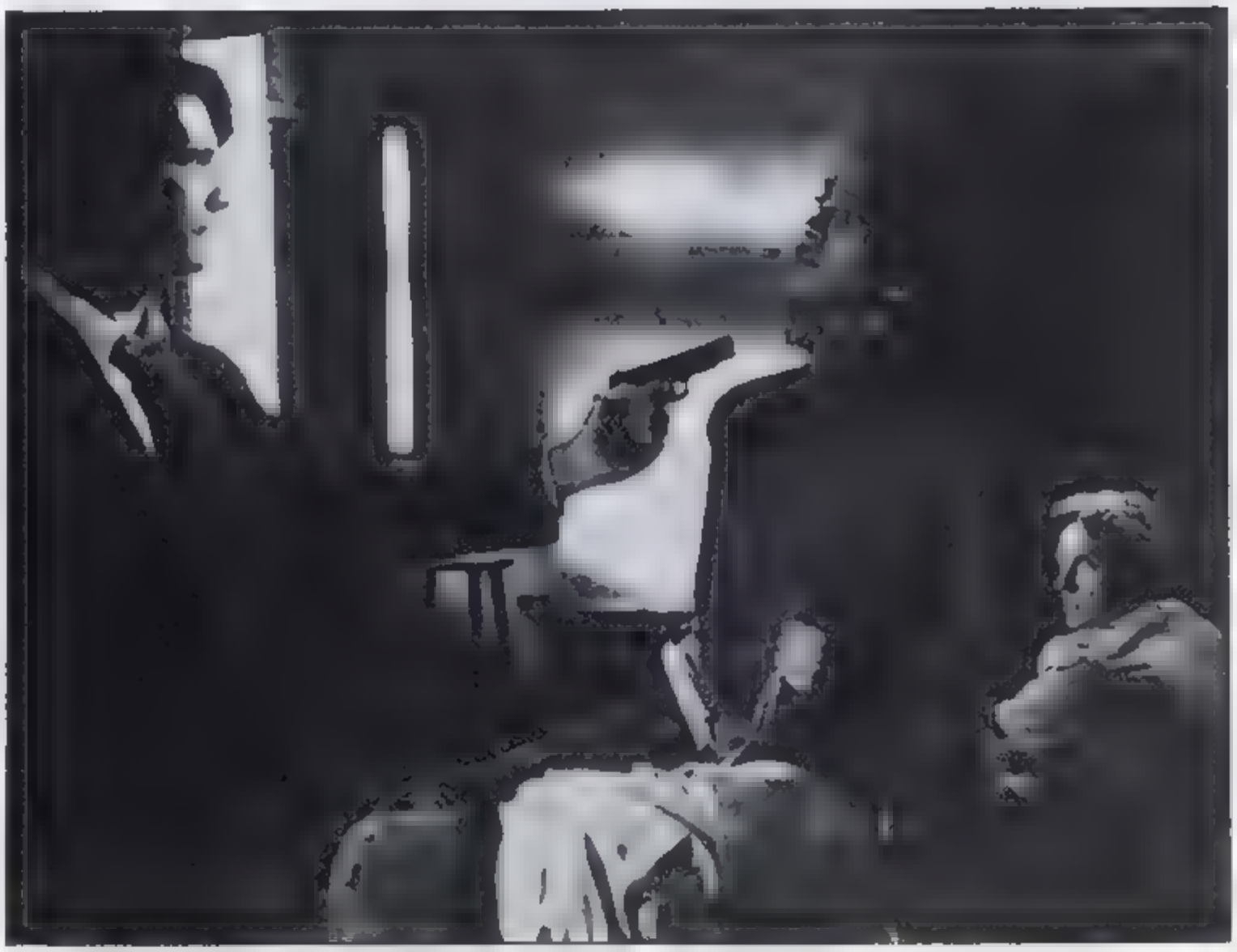
—¿Qué opinas de las subvenciones?
—Que actualmente en Europa no se puede hacer películas sin ellas. Los costes no se pueden amortizar en taquilla, aunque la película funcione de maravilla. Lo malo es que las subvenciones tienen varios peligros, uno es la despreocupación por trabajar con dinero ajeno. Aunque normalmente a pesar de tener subvención te puedes pillar igualmente los dedos. Otro es el del dirigismo. Por ejemplo, las películas de Esteso no son subvencionables y con ello se cargan un género que atrae mucho público. Se ha perdido totalmente el olfato del público y eso es peligroso, porque el cine sin público no tiene sentido.

—¿Qué referencias cinematográficas tienes?
—Me gusta mucha gente aunque no soy muy cinéfilo. Mi director favorito ha sido siempre John Ford a pesar de todo lo que se ha dicho en su contra. No existe ningún otro director que tenga tantas obras maestras como él. Lo que pasa es que hay gente que aboga por el cine elitista y que piensa que los directores que se ponían en TV en «Sesión de Tarde», no son dignos. Pero de este tipo de gente ya van quedando pocos. La primera película que recuerdo es «El Hombre que Mató a Liberty Valance» y es maravillosa. Ford, tenía una serie de valores que nadie más posee. Por ejemplo, fue el primero que trató el indio con dignidad. Otro director que me gusta mucho es Renoir. De los españoles me quedo con Agustín Villaronga y Fernando Fernán Gómez

—¿Qué relación encuentras entre el cine y el comic?
—Creo que se han influído mutuamente muchísimo. No soy ningún teórico del comic. Simplemente me gusta, y solía leer todo lo que caía en mis manos. Me ocurre como en el cine, me aficioné de pequeño a él como a los tebeos, me divertían ambas cosas y punto. Para mí tanto cine como comic son dos formas de narración parecidas. Como ejemplo de influencia mutua se podría citar a Will Eisner pues tiene una planificación totalmente cinematográfica y ha influído a muchos directores. Pero el comic no sólo influye en cuanto a planificación, sino también en el tipo de narrativa, la elipsis, el ritmo, la velocidad del comic se deja notar mucho en el cine americano. Nunca podría cuantificar la influencia entre ambos medios pero la considero grande.

—¿Qué tipo de comic prefieres?
—Actualmente no estoy al día, me da rabia decirlo pero no tengo tiempo y me he descolgado bastante tanto de los comics como de las novelas. Hasta una determinada época leí muchísimo, pero hace ya varios años que estoy desconectado. Tenía casi todos los Totem, Víbora, Cairo, etc. en aquella época en que estas revistas tomaron importancia. Ahora intuyo que ya no se venden, además su calidad ha bajado mucho. Me encantaban las historias de Corben, su dibujo era alucinante. Ahora me da la impresión de que lo que está de moda es el comic-book y los superhéroes. Digo esto porque vivo al lado de una librería especializada y veo que es lo que más abunda y lo que más se mueve. Cuando yo era pequeño ya existían estos comic-book americanos, yo leía Zarpa de Acero y Spiderman. Pero ahora no puedo opinar sobre ellos pues no los conozco, tengo que ponerme al día cuanto antes, pues realmente tengo interés. No se puede uno estancar en épocas anteriores y en gente como Moebius, a pesar de su genialidad.

—¿Qué puedes decir de tu próxima película «El Hundimiento del Titanic»?
—Que es una comedia realista y romántica que se nutre un poco del enredo y los malos entendidos. se va a rodar en Barcelona y quiero empezar en septiembre, aunque todo depende de las Olimpiadas. Así que igual lo tengo que retrasar un poco. El actor protagonista es Alex Casanovas y los demás son todos de Barcelona.



Bye bye Claremont

Nos hablaba Louise Simonson durante el último salón del comic del Principado de Asturias, del casi infinito poder de los editores dentro de las dos grandes yanquis del comic book, y cómo tras la marcha de Claremot estaba un nuevo desacuerdo sobre la orientación de la nueva colección X-Men. Ahora Chris se dedicará a seguir con su carrera de escritor y... probablemente, a pensar en más de 15 años de exprimir la gallina de los huevos de oro. Lo mismito que vamos a hacer nosotros.

Pero ¿a quién le importan los mutantes?

Hasta 1975, probablemente a casi nadie, excepto a los jefazos de la Marvel, a quienes se les metió en la cabeza sacar de las cloacas una colección que se hundía en el fango de las reediciones, recogiendo las tempestades sembradas por una trayectoria irregular y en su mayor parte insoportablemente aburrida, sobre todo en comparación con sus hermanos mayores «Los Cuatro Fantásticos» o «Amazing Spiderman». A fin de cuentas solo eran 4 adolescentes en leotardos y una chica en minifalda dedicándose a fastidiar al malo de turno. Con este tema ya tenían a la familia Richards/Storm, que además tenía aventuras cósmicas que cortaban el aliento gentileza de Jack Kirby y andaba continuamente a la gresca entre ellos o a Peter Parker, que además de pegarse con el Duendecillo Verde tenía una tía May, que le hacía la vida imposible a base de cariño, un J.J. Jameson del que todos se podían reir y unos conflictos sentimentales entre una rubia y una pelirroja que daban el toque de melodrama requerido.

Así que se decidió dar un nuevo impulso a la colección. Sin embargo, a tenor de lo observado en el Giant Size en el que hicieron su debut, los «nuevos» X-Men sólo tenían de singular la internacionalidad de sus puntos de origen. por lo demás, teníamos básicamente el mismo grupito de siempre, peleandose con el villano de siempre, con una mínima y tópica caracterización introductoria. Suponemos que nadie se imaginaba el bombazo que tenían entre las manos... hasta que en eso llegó Chris Claremont.

La Mutación de los Mutantes

Y los mutantes mutaron. A más de 15 años vista, cuando la fórmula parece ya irremediablemente agotada, puede que no parezca para tanto, pero si comparamos los X-Men de la época con la mayoría de las colecciones Marvel entonces (y no digamos las de DC), veremos que sí que supuso un revulsivo. Y, sin embargo, la «revolución» Claremont es la simplicidad misma. ¿Pensaría Chris en cosas como éstas?:

1. Los personajes siguen siendo superhéroes y por tanto deben pegarse con el típico supervillano, pero con más calma: démosle un ritmo a la historia, dispongamos bien a todos los peones antes de empezar la partida.

2. Ahondaremos en la caraterización. Hay que saber por qué todos (héroes y villanos) actúan como lo hacen. Debe suponerse que el lector no es tonto y le gusta saber más de sus personajes.

3. En esta onda, démosle a cada personaje su propia vida. Además, estamos a finales de los setenta. Se acerca un nuevo auje del melodrama, así que démosle al lector justamente eso: amores y desamores, enfermedad, muerte... Los personejes ya no se deben limitar a salir de cada pelea sólo con la capa arrugada, como Superman. Debe haber cambios: «la idea es pensar en la peor situación posible en la que puedas poner a un personaje y entonces empeorarla».

4. ¿Por qué contar sólo una historia? Vayamos introduciendo poco a poco anticipos de la siguiente historia. Así el lector saldrá más intrigado y contribuiremos a dar un buen ritmo al relato principal.

Estos 4 aspectos son los que llevaron al bueno de Chris a niveles de gran calidad, y al mismo tiempo, cuando se aburguesó y cayó en lo cómodo, a lo reiterativo y vacío. Sin embargo, no es conveniente dar todo el mérito (o el demérito) a Claremont. Sólo una mirada superficial a los diferentes tipos de historias tratadas, nos dirá que los distintos dibujantes, en cuanto cocreadores, tuvieron muchísimo que decir en ellas o, al menos, las determinaron. Echemos, pues un vistazo a su trayectoria ,en relación con los diferentes dibujantes que colaboraron en mayor o menos medida al desarrollo de los argumentos,

Dime quién dibuja y te diré qué mutantes haces

Dave Cockrum Mayo de 1975 a octubre de 1977

La primera etapa de Cockrum a los lápices en Uncanny X-Men ocupa 14 números. En el Giant Size de introducción al nuevo grupo ee Len Wein quien consta como guinista, aunque Claremont estuvo en el equipo que reeditó la colección. Tras constar como coguionista en los números 94 y 95 (también junto a Len Wein) y en el 96 (con Bill Mantlo). Chris tomó definitivamente las riendas de la colección en el número 97

Esta primera etapa de Cokrum se caracteriza por una acción sin límite. Aquí no hay momentos de respiro, nuestros mutantes saltan de una aventura a otra, sin apenas transición Nada nuevo, aparentemente. Es más, los 4 primeros números se resuelven con esas intervenciones «deus ex machina» tan típicas del cómic de superhéroes. Páginas y páginas de pelea, y todo se resuelve en una o dos viñetas. Patético. Hasta la muerte de Ave de Trueno es gratuíta, un intento de marcar una tragedia bastante inútil, al lector todavía no le ha dado tiempo a cogerle el gusto al personaje y, por tanto, no siente absolutamente nada. Empieza a notarse, por otro lado, el abuso de los textos de apoyo y los largos monólogos de los personajes y la interminable utilización del recurso de los flash-backs, provocando unos argumentos farragosos que interrumpen el flujo de unas historias donde por otro lado Claremont si demuestra su habilidad para interesar al lector a través del suspense y de los por ahora moderados «sub-plots» o tramas secundarias Así hay que destacar un buen ritmo en la dosificación del suspense (otra marca de la casa) y un vigoroso montaje. A esto no deve ser ajeno Dave Cockrum, que si bien como dibujante de figuras es mediocre, si se merece que se rompa alguna lanza en su favor, pues supo dotar a las historias de una vitalidad y movomiento que ya quisieran saber hacer figurones como Liefeld o McFarlane. Otro aspecto a destacar es el sentido del humor, que tras la marcha de Cockrum apenas aparecía otra vez, a no ser en contadas excepciones.

John Byrne, diciembre de 1977 a marzo de 1981

Con John Byrne llegó la magnificencia, el espectáculo y las grandes sagas Los tics de Claremont seguían ahí, pero mucho más atemperados; los textos de apoyo siguen siendo importantes, pero ya no tan reiterativos (si tienes una buena imagen, ¿para qué abusar de las palabras?), el ritmo deja de ser tan vertiginoso, sin dañar en absoluto el interés de la his-

toria en una buena alternancia de acción y momentos tranquilos, y la caracterización es mucho más económica (ya basta de monólogo eternos) pero también muchísimo más efectiva. Ya es un lugar común hablar del desarrollo del personaje de Lobezno, hecho a base de pinceladas dispersadas inteligentemente aquí y allá, creando un carácter nervioso que, sin embargo, resulta mucho más atractivo que otros de los que sabemos muchísimo más.

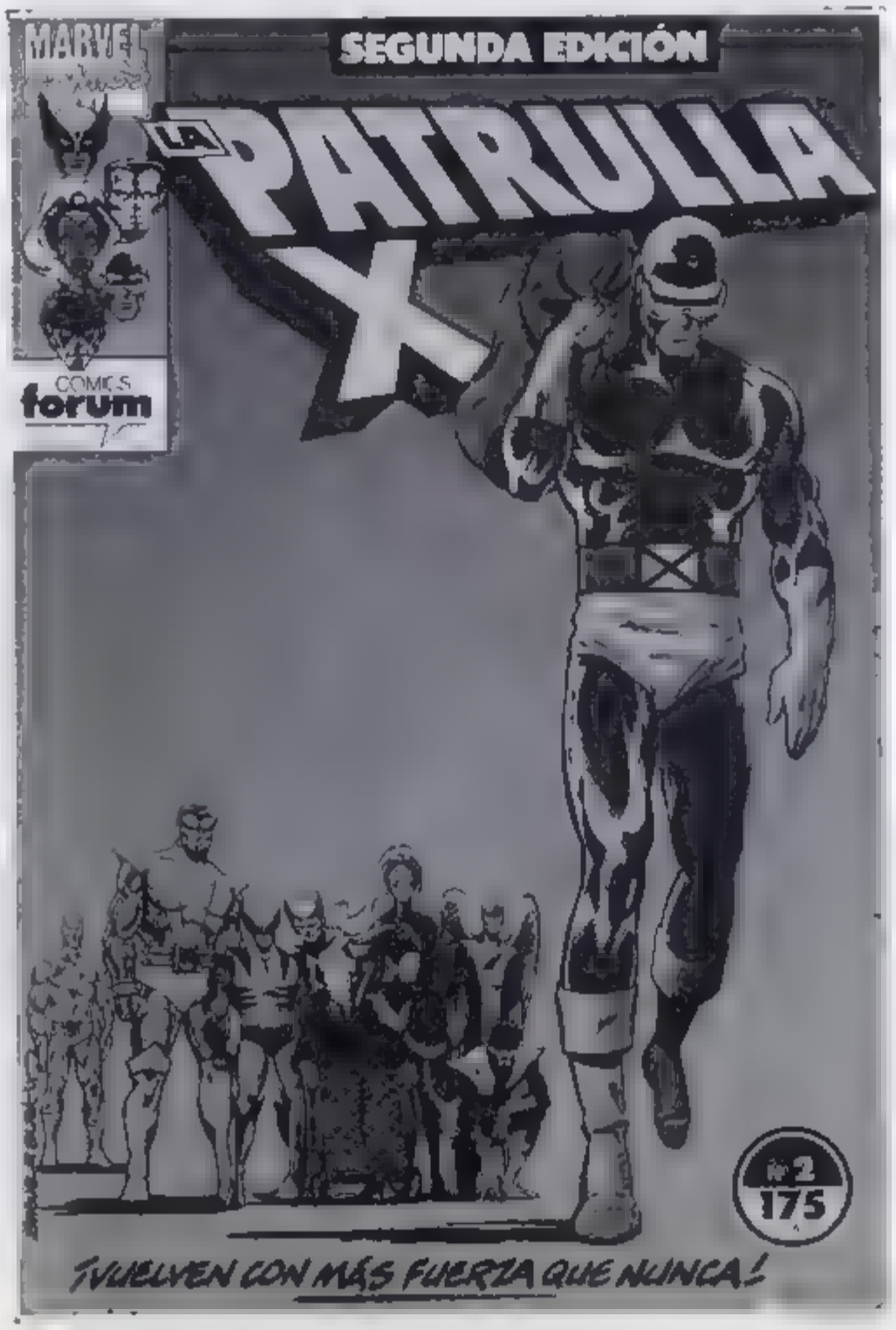
¿Fue Byrne quién moderó a Claremont o este quien se adaptó a la forma de narrar del dibujante? Nos inclinamos a pensar, a la vista de la trayectoria posterior de los dos, que lo que hubo fue una casi perfecta compenetración, el «estilo Marvel» en su esencia más pura. El guionista aportando una serie de ideas concernientes a los acontecimientos básicos de la historia y el dibujante desarrollando dichos sucesos en su particular modo y añadiendo otros de su propia cosecha. Mas concretamente, Claremont contribuiría con si visión del melodrama en los superhéroes y byrne con su concepto de aventura y sus dotes para la caracterización, por no hablar de su habilidad para manejar muchos personajes a la vez: estos ya no se amontonan dentro de la viñeta, si no que cada uno, está en su lugar, desde el primer plano al más lejano. Así la química funcionó y la prueba es que tras la marcha de byrne, la colección sólo llegaría a alcanzar mínimamente tales niveles durante la época de Paul Smith

Entre las sagas desarrolladas por Byrne u Claremont para X-Men, hay que destacar especialmente la primera y las dos últimas. Aquella, la que tiene lugar en la Tierra Salvaje, es un prodigio de aventura y acción, siempre en la dosis correcta, y prácticamente sin ningún desfallecimiento. Perfecta. De la saga de Fenix Oscura ya se ha dicho prácticamente de todo: su gran calidad, basada en un dibujo expléndido (y aquí hay que mencionar por supuesto a Terry Austin, el entintados que mejor entiende los lápices de Byrne), económico y al mismo tiempo de un barroquismo muy atreyente, la historia en si, una auténtica montaña rusa por la que nos dejamos llevar esperando con miedo y al mismo tiempo excitación la bajada que sigue a cada empinada subida, incluyendo esa inesperada vuelta de tuerca que se nos introduce al desenlace. La máxima de Claremont, mencionada más arriba en todo su explendo Una gozada; un trabajo tan poderoso que parece haber sobrevivido incluso a los últimos acontecimientos del universo mutante, que podrían haberla estropeado. Finalmente, la saga «Días de Futuro Pasado» presenta una interesante estructura paralela en la que la envolvente acción presentada en las dos tramas no interfiere en modo alguno en un buen desarrollo de ambas; el único reproche posible, sería que ahí descubrió Claremont el filón de la paranoia antimutante que tanto daño ha hecho a la colección (y tan rico a su autor, probablemente).

Deve Cockrum, mayo de 1981 a marzo de 1983

Tras un número de relleno o fill-in, a cargo de Brent Anderson, Cockrum volvió a la colección que había ayudado a impulsar. El bueno de Dave hizo todo lo que buenamente pudo (no mucho, la verdad), pero no consiguió hacer olvidar a Byrne. Las ventas bajaron y Chris se enbarcó en contar aburridos enfrentamientos con Arcade, el club Fuego Internacional o Garokk (sin llegar ni a los talones de los relatos de la etapa anterior) o en pensar personajes tan sin sustancia como Calibán, con el tema con el que tanto nos acabaría aburriendo, la marginación del «diferente». Cockrum, por su parte, atemperaba un poco su concepción del montaje —demasiados primeros planos para alguien que su fuerte no es dibujar rostros ni figuras... por lo menos el Cockrum de la primera etapa era consciente de esto— y cambiaba su forma de dibujar los personajes en un intento de parecerse a Byrne. Una sola mirada al Lobezno de éste último y al suyo nos lo dirá todo. Dave Cockrum, en esta fase, es un aceptable artesano, al que hay que agradecer ciertas ideas y diseños tan originales como la isla de Magneto, pero poco más.

Sin embargo hay tres puntos interesantes en esta etapa. Primero, el retorno de cierto sentido del humor, con el cuento de hadas contado por Kitty como anticipo de las hilarantes aventuras de Excalibur; poco a poco se puede ir observando que el campo en el que mejor se mueve Claremont es el de la fantasía pura. En segundo lugar, la evolución del caracter de Magneto, una evolución calculada hasta el último detalle, que tendría como punto de inflexión el número en que un flash-back, un Xavier en estando catatónico recuerda su primer encuentro con el que sería su primer enemigo. Finalmente los X-Men se embarcan en una macrosaga en la que se enfrentan a unos remedos de Aliens. Son unos números ciertamente agradecidos, especialmente el narrado y protagonizado por Lobezno, uno de los últimos en los que el personaje se explaya a su gusto y de modo acorde al carácter que se le había otorgado. Hay acción suspense y entretenimiento. Lastima que las eternas comeduras de coco de todos, Chris. Y lástima que a pesar de que aquí Cockrum mejora algo, no llegará antes Paul Smith



Paul Smith, marzo de 1983 a enero de 1984

A Paul Smith le tocó terminar la saga del Nido, y de que manera. Sólo con ver la primera viñeta-página que dibujó, en el número 165 o la doble del comienzo del número 167 tendremos la clave del dibujo. Expresividad en los rostros, movimiento trepidante; nada de onomatopeyas ni abuso de rayas o distorsión de la expresión de la cara; aquí unos lápices sencillos pero tremendamente eficaces se bastan y sobran para conseguir el efecto deseado. Consciente de las posibilidades del nuevo dibujante, Claremont se embarca en sagas donde las peleas y la caracterización brillante se alternan de forma tan expléndida como durante la etapa de Byrne. Bien es verdad que no se llega a la mejestuosidad de esta, quizá porque Smith no tantas cosas interesantes que contar como el autor canadiense, pero aquel demuestra su extraordinaria capacidad, y Claremont saca excelente partido.

Para ello y tras una mediocre solución la saga eslizoide (¿transplante de la mente de Xavier, Chris? ¡pse!, que quieres que te digamos), el guionista pone en su sitio a Kitty Pryde en un excelente número, el 168 —y más adelante hablaremos de la habilidad de Claremont para las historias de iniciación— y presenta a los Morlocks, donde si bien lo más aceptable del guión es el giro del carácter de Tormenta y no la tan traída y llevada marginación de los mutantes, lo mejor es la imaginación de Paul Smith a todo gas, dando forma a la miriada de personajes que aparecen en el relato, por no hablar de la maravillosa síntesis presente en la pelea entre Tormenta y Calisto. Y de ahí a Japón.

La saga de la boda de Lobezno es una perfecta demostración del dominio de la técnica, el ritmo, los encuadres y la planificación por parte del dibujante. Por su parte, Claremont recupera su pulso narrativo y nos lleva a una historia apasionante, con una perfecta concatenación de los acontecimientos, una estructura paralela (Lobezno y Pícara por un lado y Yukio y Tormenta por otro) en armoniosa alternancia y con una sensibilidad (que no sensiblería) a gran nivel. Hay economía en los diálogos, que son breves la mayoría de las veces y punzantes siempre. Insistimos. cuando hay algo interesante que contar, sobran las palabras

Luego llega otro número de transición casi perfecto, el 174, donde los poderes de descripción de personajes de Claremont y Smith alcanzan un nivel irreprochable, especialmente en el desarrollo de Kitty y Coloso, culminando una labor que empieza con el excelente dialogo que tienen ambos personajes en el número 165. El último número de Smith es el de la boda de

Cíclope (terminado por Romita) es brillante en su ejecución por parte del dibujante, aunque en el guión, Claremont, vuelve a sus tics de costumbre. El personaje de Maddy Pryor, que podría haber significado el fin de los malos rollos de Cíclope, da pie a un melodrama tristemente mediocre, que no hace sino destacar más el trabajo anterior.

Balance de esta etapa: Claremont vuelve a ser el de sus comienzos (dejando aparte, torpes desenlaces o diálogos como el de Cíclope y su padre tras la destrucción del planeta del Nido) en cuanto a la estructura de las historias y la administración del suspense. ¿Qué añadir sobre Smith? Que nunca Cíclope tuvo unos rasgos tan definidos, que junto con Byrne es el que mejor ha interpretado a Lobezno, que Coloso nunca demostró mejor su condición metálica... Lástima que, con excepción de su trabajo con el Doctor Extraño, no volviera a esos niveles Porque su labor en Factor X en la saga de la Guerra de Juicio está a años luz de ésta.

John Romita Jr. febrero de 1984 a enero de 1987

La larga impronta de John Romita marca el comienzo de la decadencia de la colección (por lo menos en lo que se refiere a calidad porque en lo concerniente a ventas, sería otra cosa), que pasaría de ser una serie de gran nivel, a ser un mero trabajo artesanal, interesante en ocasiones, pero aburrido la mayor parte de las veces.

Se puede hacer la pregunta de si Claremont estaba a gusto con los dibujantes que le adjudicaban, porque las diferencias de tono entre los gufones que pasaba a Romita y los que pasaba a sus predecesores son enormes. En esta etapa se acentúan las depresiones de los personajes, la introspección, el drama se torna en tragedia —aunque sólo tocando periféricamente a los personajes principales, claro—; es el momento de empezar a explotar el filón antimutante.

Se ha escrito en otra parte, que de cara al lector adolescente este tema resultaba atractivo, por cuanto identificaba el rechazo a la sociedad humana respecto a la mutante con el rechazo de la sociedad adulta hacia la juvenil. Pues bien, amén a eso. Pero lo que es evidente es que llega un momento en que la temática se hace agobiante en cuanto repetitiva. Sobre todo teniendo en cuarenta que si hasta el adolescente más dócil puede dar un portazo o soltar un grito a sus padres, nuestros mutantes reciben bofetadas por todos lados y lo único que hacen es poner la otra mejilla. Claremont, liberal —al menos en el sentido yanqui del término— en ideología repudia la muerte y la violencia, y nos lo recuerda continuamente. Los discursos de todos los personajes, (¡incluso Lobezno!) que acaban con la frasecita «Si les matamos no seríamos mejores que ellos» son legión durante las etapas de Romita y Silvestri, Loable empleo el de predicar tales ideas, pero no podemos dejar de imaginarnos a la mayoría de los lectores adolescentes, saltándose estas viñetas para ir directamente a donde se dan las tortas. Porque si la historia es aburrida y mal contada, pasa lo que pasa.

Así pues, a Claremont le entra la vena trascendental y se olvida de lo que mejo sabe hacer: contar historias y describir personajes. Además es el momento de las grandes sagas: Secret Wars, Secret Wars II, la masacre mutante. Tenemos la impresión de que Chris no se sentía muy a gusto con estas grandes producciones Marvel, porque los Crossovers con Secret Wars II son de lo peor que ha escrito. En cuanto a la Masacre Mutante comenzada por Romita y seguida por otros dibujantes, es un cúmulo de despropósitos. La única idea es empezar a matar gratuitamente a unos cuantos personajes de segunda fila, por los que el lector no siente absolutamente nada (¿dónde está la base de la tragedia, la raíz de la catarsis?) para poner a llorar a nuestros mutantes favoritos.

¿Y Romita? Pues encaja perfectamente con este ambiente gris. Aún no ha llegado al nivel que empezaría a alcanzar con Star Brand y culminar con Daredevil. Su dibujo es todavía «sucio», los fondos agobiantes o inexistentes sin término medio—, los rostros inexpresivos... y Coloso es un Peter Parker más crecidito. Los personajes suponen una ruptura gráfica total con lo precedente, especialmente las chicas que pasan de ser algo de lo más apetecible (démosle un toque morboso al invento) a ser algo de lo más insulso. Con todo, algunas cosas pueden salvarse. No nos olvidemos de que, a pesar de todo, estamos ante gente con cierto talento; otra cosa es que aquí se use poco. Cuando Claremont se olvida de traumas elevados yo se dedica a la caracterización, da en el clavo. Así, los números 182 (dedicado a Pícara) y 188 (a Coloso) si son muestra del buen hacer del guionista. Asímismo, la saga de Kulan Gath (otra vez fantasía pura) es bastante interesante. La introducción del personaje de Forja es otro bue hallazgo; como Lobezno, es otro carácter que funciona mejo cuanto menos se sepa de él. Aparte de ésto, poco más. Es una pena, porque si el Romita de Daredevil hubiera estado aquí, quizás Chris habría estado más a gusto y otro gallo nos habría cantado...

Marc Silvestri, agosto de 1987 a abril de 1990

Variaciones sobre el mismo tema. Los mutantes siguen sufriendo cantidad: Merodeadores, Mr. Siniestro, los Cosechadores, Genosha... hasta cuando podemos aguantar todos, personajes y lectores, es la pregunta. Entre medias dos sagas, La Caída de los Mutantes e Infierno. la primera pretende convertir a los X-men en leyendas. Ahí queda eso. El número de arranque, protagonizado por Coloso, promete mucho en sus primeras páginas, pero el espejismo dura poco. Enseguida volvemos a lo de siempre: inacabables textos de apoyo, diálogos con «mensaje», acción sin ton ni son. Parece que a Claremont se le ha olvidado que lo que da vitalidad a una historia de aventuras no es la mera acumulación de combates, sino que los saltos de un lado a otro tengan coherencia. Al final, la Patrulla X muere, pero no muere. Aparece, pues, otra constante, síntoma del agotamiento de las ideas: Tormenta también muere, pero... Y el paso a través del «Lugar peligroso y concedido por la diosa Roma, se queda en agua de borrajas; se prometía drama, cambios radicales, pero nada de eso. Y el recurso del sueño (Mariposa, Maddy Pryor, Lobezno), que se convierte en un auténtico lastre. La frescura ha pasado a mejor vida.

La saga de Infierno es ligeramente mejor; por los menos hay rasgos de humor bastante bestia (telescopios arrancando los ojos de los usuarios, buzones que atacan a los peatones y les convierten en sellos, ascensores que devoran a la gente...), pero cuando se pasa a la historia principal, la máscara se cae. Incluso el prometido encuentro con los X-Men originales llega a ser carcajeante por lo patético. La resolución del problema Jean Grey/Fénix/Maddy Pryor merece pasar a la historia de las sublimes tonterías del cómic de superhéroes

Dicen que todo ying tiene su yang, y Claremont demuestra a veces que sabe dar la de cal. Los dos números siguientes a Infierno, dedicados respectivamente a las chicas y los chicos del grupo, por separado, son una delicia, especialmente el segundo, donde el guionista demuestra, a través de su parodia de una de las sagas de la competencia —y de su propia casa, o sino echémosle un vistazo al principal arma de los alienígenas en este episodio, la «bomba-Jean»— lo que piensa de este tipo de aventuras.

Por lo demás, poco que añadir. Se intenta renovar —otra vez, y van...— el grupo cambiando sus miembros (y no se le ocurre otra cosa que dar pasaporte a Longshot, ese remedo de Rondador Nocturno que aliviaba un poco el ambiente de tensión) e introduciendo otros nuevos, como Jubileo o Gambito. La primera es una Kitty Pryde de finales de los 80; el segundo pretende explotar la línea del «personaje misterioso» a lo Lobezno o Forja: dejá vu.

Al menos gráficamente, sin ser nada del otro jueves, Silvestri es un artesano concienzudo y ello es de agradecer. Adopta cierta frescura en sus primero números, pero como tal frescura, se basa en un dibujo funcional y con poca variedad, pasado el impacto de partida se convierte en algo bastante insustancial. Dulcifica algo los rostros y expresiones —especialmente los femeninos—, y tiene cierto toque en las escenas de acción, pero no aporta nada particularmente destacado. Sin embargo, puede convertirde en algo digno de seguir, si lleva a buen puerto los cambios de estilo que está apuntando poco a poco en su actual trabajo en la serie de Lobezno, donde se vuelve un poco más agresivo en el trazo.

Jim Lee, septiembre 1990 a...

El debut de Jim Lee en la serie, había tenido lugar bastante antes, y para esta fecha ya había dibujado una saga de tres números, pero tras la marcha de Silvestri y una serie de fill-ins podemos asegurar que su instauración como dibujante más o menos regular, tuvo lugar con esta fecha de portada. La verdad es que poco se puede añadir a los que ya se ha dicho de él. Es uno de los dibujantes de moda, y despierta pasiones. El problema es que se lo crea demasiado pronto y se aburguese antes de culminar la evolución de su estilo En el número 51 de El Wendigo se da un análisis bastante completo, así que a él referimos. Solo agregaremos que, aparte de esos encuadres tan bonitos y difíciles y la espectacularidad del montaje, debería decidirse a limpiar un poco las viñetas y moderar su entusiasmo al dibujar las posturas de sus personajes, ya que a veces se le van las proporciones. Por lo demás, los X-Men vuelven a tener un dibujante con personalidad y talento.

En cuanto a Claremont, nos ofrece lo de siempre. No acierta, o se niega, a encontrar el toque adecuado y sigue erre que erre. El Proyecto Exterminio y la saga de la isla Muir no aportan absolutamente nada a lo que ya había demostrado antes. Evidentemente, es el mejor en lo que hace, pero lo que hace ya no es agradable. En fin, su funeral. Porque quizás lo que ya había era un tremendo cansancio Que 15 años son muchos años. preferimos pensar que ayudó a forzar la situación para tener una salidad digna de la colección, harto de seguir consignas que no le gustaban, de que le hicieran matar personajes, para luego tener que resucitarlos contra su voluntad, de que le obligaran a participar en proyectos

a gran escala que no le iban en absoluto... En su favor, habría que decir que los tres primeros números de la colección X-Men son un intento de hacer borrón y cuenta nueva para establecer un nuevo comienzo. Tiene que recurrir a personajes y situaciones de antaño, por lo menos tiende a la simplificación. A partir de ahora, todo depende de los nuevos creadores, Jim Lee incluido. Tiene unos caractéres con un carisma ganado a pulso y ciertas posibilidades aún. Buena suerte.

Siempre en torno a la «X»

Claremont extendió sus tentáculos por varios proyectos y colecciones, creando la base del universo mutante Marvel. Repasemos someramente los mejores.

Dibujantes de paso:

Aunque en el apartado anterior, hemos dado cuenta de las diferentes etapas de su paso por Uncanny X-Men teniendo en cuanta los dibujantes estables, no podemos olvidar la gran cantidad de fill-ins llevados a cabo por otros, entre ellos Brent Anderson, Bob McLeod, Walt Simonson, Bret Blevins, Rick Leonardi, Bill Sienkiewicz, Alan Davis y unos cuantos más. De todos ellos hay que destacar a Barry Windsor-Smith.

Los 4 números dibujados por Barry Smith para la colección son una auténtica maravilla, un festival para los ojos, una demostración perfecta de cómo se debe contar una historia en viñetas Y como en otras ocasiones en que el dibujante daba la talla, Claremont se luce Las dos historias dedicadas a Tormenta bajo el título de Muerte Viva (número 186 y 198) demuestran otra vez como, cuando el guionista se olvida de traumas y pone los pies en la tierra, es capaz de pones los pelos de punta. Nunca Tormenta fue tan humana como en el comienzo de su relación con Forja; nunca trataría tan bien, Chris, el tema de la indefensión del personaje. En el número 198 refrejaría probablemente uno de los temas que mejor sabe tratar, el de los ritos de paso. En número 205 ofrece a barry Smith un enfrentamiento entre Lobezno y Dama Mortal para que pueda lucirse. Para poder advertir la maestría del dibujante, sólo hay que comparar el tratamiento de este último personaje en sus manos y más adelante en manos de Silvestri: no hay color. A fin de cuentas, Smith ya había demostrado en El Hombre Máquina su habilidad para dibujar organismos cibernéticos. O, en el extremo opuesto, ver el tratamiento en páginas casi correlativas (la últumas del número 186 y la primera del 187) de algo tan sencillo como la lluvia a cargo respectivamente de Smith y Romita. En el caso del primero, casi podemos sentir el agua. Chapeau.

Los ¿nuevos? mutantes:

Entre Louise Simonson y Chris Claremont pergeñaron una nueva colección de mutantes con el fin, según ellos, de tratar con adolescentes para que la Escuela Xavier para Jóvenes Dotados volviese a ser eso, una escuela. Fin loable. resultados risibles. Si la novela gráfica de debut y los primeros números hacen concebir alguna esperanza de tratamiento fresco del tema, pronto se pasa a la decepción más profunda. Con contadísimas excepciones, los «bebés-x» tendrían el mismo tipo de aventuras que sus hermanos mayores y sufrirían las mismas desgracias. Con la diferencia de que el guionista parecía no dedicar tanta atención a esta colección como a la serie madre, quizá porque, excepto el primer Sienkiewicz, tuvo que soportar a dibujantes tan mediocres, como Sal Buscema. Así la saga de Nueva Roma es una antología del disparate (Roberto descubriendo las intrigas de los malos de turno gracias a que... ¿entiende el latín?. Demasiado). Las aventuras dentro de la mente del hijo de Xavier, incoherentes. Los crossovers con Secret Wars II, infumables. La búsqueda de Karma, eterna. Los saltos del pasado al futuro alternativos, tristes. Menos mal que entre Louise Simonson y Bret Blevns le darían luego a la colección si no grandeza, por lo menos sentido de la aventura y coherencia en la caracterización de adolescentes.

Lo más interesante de la colección, en cuanto que atrajo la atención de los criterios fue la colaboración de Sienkiewicz. Indudablemente su trabajo fue espectacular y cuando le dió por trabajar con ahínco —cosa que ocurría, siendo sinceros, en su primer número y poco más— de una llamativa técnica por lo que supuso la ruptura de forma convencional de entender el comic de superhéroes. Una vez más Chris agradecería la presencia de un dibujante con una historia a su altura, y, así el comienzo de la saga del oso fue un gran trabajo con las dosis adecuadas de acción y suspense (¡hasta Hitchcock aparece en alguna viñeta!). Otros aspectos positivos de esta fase sería la introducción de Warlock (un «diseño Sienckiewicz» puro y duro), el gracioso de la colección, y la de Cirfra, un buen intento de crear un personaje con los pies en el suelo, entre tanto superpoder extraño.

Excalibur y Lobezno:

A los dos extremos de la mediatizada Patrulla X, Claremont empieza casi al mismo tiempo a trabajar en dos nuevas colecciones mutantes. Se podría temer lo peor, el mero deseo de explotar más la mina, pero resulta que, por lo que fuera, el guionista se siente aquí mucho más libre de traumas y temas trascendentales, y va y se suelta el pelo.

En un extremo, con Excalibur da rienda suelta a su concepción del absurdo, se burla de todo lo relacionado con los supoerhéroes, parodia todo lo parodiable en el comic, incluyendo «su» propio universo mutante, y se queda tan fresco. Aquí ya no va a haber ni heroismo mi tragedias ni nada que se le parezca. Sencillamente diversión. Los saltos de una dimensión a otra ya no tienen por que ser coherentes, porque lo importante ya no es la historia en si, si no el no dejar títere con cabeza. Y para ello, qué mejor dibujante que Alan Davis, puntilloso a los lápices como el que más, con el que cada viñeta es un auténtico descubrimiento: ni uno sólo de los planos tiene pérdida.

En el otro extremo, Claremont se pone serio, pero en lo concerniente al tratamiento de la historia, que no al tema. Entre él y John Buscema (otra vez el dibujante correcto, en este caso algo clásico y tradicional) devuelven a Lobezno a sus orígenes (si el personaje es un asesino confeso, pues que mate y está, nada de filosofía de salón) en unos números con el encantador sabor añejo a película de aventuras de los años 40

Anuales, Limited Series y otras rarezas

Los anuales nunca fueron nada del otro jueves hasta que Arthur Adams salió prácticamente de la nada, para crear al alimón con Chris la mejos historia de mutantes junto a las narradas en las etapas Byrne y Paul Smith, las llamadas guerras asgardianas. Si ya la introducción a esos anuales, la Limited, serie compartida con Alpha Flight ya fueron un gran trabajo (con —cómo no— Paul Smith), los relatos transcurridos en la tierra de los dioses superan con creces las espectativas. Excelente sentido de la aventura. Casi inmejorable concepción del montaje y estructura de la historia por parte de ambos creadores, un barroquismo cautivador... Como ya mencionamos más arriba. Claremont se mueve muy a gusto en el campo de la fantasía pura, y aquí lo evidencia

Los ritos de iniciación, es otro aspecto en el que nuestro guionista da el do de pecho. Las Limited Series de Magik, Lobezno y Kytty Pryde y Lobezno pertenecen a este campo. Chris habla de forma irreprochable de la pérdida de la inocencia, del cambio y de sus consecuencias, de la evolución de las personas, consiguiendo que el hecho de que estemos ante superhéroes se convierta en algo accidental. Lástima que sólo en el segundo caso tuviera un dibujante a la altura de la historia; porque mientras que frank Miller cumple con creces su labor de llevar a Lobezno del salvajismo a la paz, habría que llevar al paredón del olvido al responsable de Al Milgrom como dibujante de la última, convirtiendo en algo mediocre un guión que en otras manos habría sido algo más disfrutado

Otra Limited Serie interesante es la compartida con los Cuatro Fantásticos, donde al excelente trabajo de Bodganove y Austin hay que sumar un Claremont inspirado mostrando una familia Richards más familiar que nunca y haciendo uso correcto de su actitud para contar una historia intranscendente pero conmovedora.

Y ahora...

Y ahora Claremont se dedicará a otras cosas, suponemos. Quzá el haberse librado de esa incómoda ecuación con la incógnita «X» le permita partir de cero. Parece que se habla de algún guión para Star Trek y alguna que otra serie de las independientes, aparte de su trabajo como novelista. habrá que estar a la espera, porque talento no le falta para volver por sus fueros Así que demos una oportunidad más al x-guionista por x-celencia. Se la merece.

¡¡YO SALVÉ EL UNIVERSO. ¡QUÉ PROSAICO SUENA, QUÉ... INADECUADO! LAS PALABRAS NO PUEDEN DESCRIBIR LO QUE HICE.
O LO QUE SIENTO.
¿QUÉ PUEDES DECIR, QUÉ PUEDES HACER, CUANDO LA MUJER QUE AMAS SE VUELVE... SUPREMAMENTE PODEROSA? ¿QUÉ PUEDES HACER CUANDO... MUERE?

Jordi Juanmartí
Javier Riva

Piel de papel

Ediciones Junior-Grijalbo es una de las editoriales que mejores comics pone en el mercado actalmente. Es también la prueba de que se puede seleccionar buen material y editarlo de forma digna sin necesidad de mantener «plumillas a sueldo» que canten las exquisiteces de los productos de la casa.

Tras un lapso en el que su producción bajó notablemente, Grijalbo ha vuelto a la carga retomando antiguas series como «Spirou y Fantasie» «Valerian» o «Tomás el Gafe» y publicando otras nuevas como «XIII» «Jessica Blandy», «Largo Winch» o «Marshall Blueberry». El resultado es un catálogo de publicaciones en el que la relación cantidad/calidad es dificilmente igualable.

Es precisamente una de esas series, «Jessica Blandy», la que motiva este artículo ya que nos parece una de las más interesantes del panorama, prueba de ello es que fue finalista de los Haxtur 1991 (mejor historia larga)

Quizá lo más difícil de explicar sean las características que convierten a «JB» en una serie tan especial. Y es así porque no contiene, a primera vista, ningún elemento diferenciador que la aparte de otros productos sumlares. De hecho al principio parecía ser una versión europea de «Kelly Green»: la heroína que busca venganza contra los asesinos de su amante, los guiños al cine y novela de serie «negra» y sobre todo su marcado erotismo, casi nunca explícito, si no del que busca presentar a la protagonista desnuda a la primera oportunidad.

Pero a medida que abanzan los álbumes todo parecido con «Kelly Green» se convierte en un espejismo y «JB» toma carácter propio consiguiendo elevarse por encima de sus limitaciones y transformarse en una serie carismática, aunque no sea, en absoluto, perfecta

• Jessica Blandy, la heroína ti tular, aunque las más de las veces este protagonismo resulte más teórico que efectivo al ser la protago nista de la serie la «atmósfera» de la misma. Puede que lo peor que pueda decirse de Miss Blandy es que después de 7 números siguen sin mostrarnos su verdadera cara. Jessica sigue siendo una incógnita.

Lo que verdaderamente constituye la «salsa» de «JB» es la caracterización de los personajes secundarios. Todos, incluso los méramente episódicos, como el hombre que sigue las huellas de Greta Garbo en la arena, tiene algún matiz de locura o resultan, por lo menos, locura enfermiza, casi de pesadilla, pero siempre dolorosamente real por lo creíble que resulta

También puede ocurrir que la caracterización de personajes está por encima del desarrollo de la historia. En «El Diablo al Alba» crea una serie de tipos a cada cual más loco (un asesino adicto a las aspirinas, un chupador de sangre, un secuestrador, un fanático de los Doors) que están bien trazados y son posibles, sin embargo luego no sabe muy bien qué hacer con ellos y el argumento del álbum está muy por debajo de lo que prometía semejante grupo de tarados.

«A lo lejos la chica Impanema» es hasta la fecha el álbum donde mejor confluyen las buenas cualidades de Jean Dufaux y donde menos se notan sus defectos; aunque el suicidio colectivo en la mansión de Singfold, un tanto llevado de los pelos, pueda desequilibrar el resultado final. Lo cierto es que este número 6 es lo más parecido a la obra maestra de la serie. Lo curioso del caso es que en él se abandonan casi por completo las referencias policiacas (Hitchcock) y se cambian por otras (los duelos, el desierto, los inmigrantes ilegales, los burdeles de baja estofa, etc.) que son más propias del «western» o más claramente de los films «fronterizos» de un Peckinpah o un Walter Hill

Para lo bueno ..

Lo que nos gusta de «JB» tiene nombre propio: Jean Dufaux

Es un guionista que sabe plantear muy bien sus tramas, aunque a veces las resuelva algo precipitadamente.

Los guiones de «JB» estañ construídos al compás de un ritmo lento en el que se va creando un ambiente de suspense, que consigue mantener un clima de «alta tensión» que precede a los estallidos de violencia (alguna vez gratuíta) tan frecuente en la serie

Dufaux escribe bien pero, a veces, escribe demasiado

Donde más destaca es en la creación de situaciones, ambientes y, sobre todo de personajes. Los más importantes, por lo menos a nivel de presencia en los álbumes serían:

• El inspector Robby, un claro homenaje al Orson Wells/Quinlan de «Sed de Mal»; sus primeras apariciones eran interesantes y tenían el adecuado toque de corrupción fiscal y moral que exige la serie, pero en los últimos episodios, a fuerza de repetir los mismos esquemas y tics, Robby ha conseguido hacerse bastante cargante

• Gus Bomby, del que decir que resulta el típico detective barato de serie negra sería hacerle un favor, porque Dufaux se ensaña de manera casi sádica con él, haciéndole alcanzar cotas de denigración, dificilmente sospechables, sin embargo esto le convierte en, quizá, el personaje más interesante de la serie y le hace avanzar, aunque en este caso el «avance» sea hacia el fondo del lodo

... y para lo malo.

La parte que menos nos gusta de «JB» también tiene nombre propio: Renaud

Este dibujante parece ser un típico producto de la «escuela franco-belga» que ahoga su falta de imaginación en un realismo mal entendido, que carece de creatividad que da como resultado unas páginas rígidas y estáticas y, a veces, pésimamente narradas. El ejemplo más evidente de esta corriente sería Vance; aunque la verdad, con este y con Renaud casi siempre sabemos lo que ocurre en cada viñeta y si los comparamos con sus colegas «modernillos» del otro lado del canal, no sabemos con cuales saldría ganando

inquietantes, la forma en que el guionista describe los poderosos, millonarios sin escrúpulos, como Miss Mitchell (nº 1 y 2) que no tiene reparos en ordenar masacres, pero que exige que la temperatura del baño y su proporción de sales sea exquisitamente controlada, o el viejo Sigfold que usa a los «espaldas mojadas» como barraca de tiro y luego hace maquillar de rubio sus cadáveres

Tampoco la «clase baja» sale bien parada bajo el punto de vista de Dufaux, basta recordar a la familia Anderson (nº 3) o a los mexicanos de los álbumes 5 y 6. La conclusión podría ser que, más que hacer una crítica de determinadas escalas sociales, lo que le interesa es crear un ambiente malsano, de

Siendo estrictos, el grafismo de Renaud se ha hecho más fluído, menos encorsetado en el último par de números. Y no puede negarsele que siempre ha hecho un buen trabajo en cargar de erotismo sus páginas. Pero los problemas principales siguen estando ahí· las secuencias de acción son muy torpes (peleas a puñal entre las dos «Jessicas» en «Contestad Moribundos») y, ante todo, Renaud es demasiado blando para reflejar con fidelidad el enfermizo ambiente de la serie, especialmente en lo que concierne al tratamiento visual de la heroína. De nada vale que su amiga le diga (nº 1): «...te vas a poner horrible... a ninguna mujer le sientan bien los ojos enrrojecidos y la cara pálida», si Renuad la dibuja siempre (por muchas vicisitudes físicas o psíquicas que acabe de pasar) como si fuera una muñeca Barbie recien maquillada

Otros elementos que chirrían en los engranajes de «JB» son las referencia cultistas de muy diversos géneros con que los autores han plagado la serie. Estos guiños abarcan desde los «homenajes» a Hitchcock (especialmente en el 4 y el 7), la conversación «cinéfila» del nº 7 (pág. 37) o el usar directamente modelos para los personajes, como el ya mencionado Robby o el de Eintein / Ray Liotta («Algo Salvaje» de J. Demme) como prototipo de psicópata. Hasta aquí nada que objetar: resulta un juego agradable cuando un «guiño» se entiende y si no tampóco molesta la narración Otras veces, en cambio, a Dufaux se le va la mano como es el caso de bibliografías y documentación sobre arquitectura, música, fotografía, etc. que suele incluír en la última página y que el único efecto que logran es el de resultar pedantes. Algo parecido ocurre con las bandas sonoras con que suele dotar a sus historias (casi todos los psicópatas que aparecen en «JB» son fans de algún músico), unas veces ayudan a la acción y dicen cosas sobre el personaje, pero las más de ellas lo que se consigue es la sensación contraria· vease «Noches Color Blues» donde hay incluso varios Flash backs dedicados a Charlie Parker que parece no tener mucho que ver con la historia. De todas formas cabría preguntarse, si sin esos «guiños» ganaría la serie en claridad y coherencia o, por el contrario, perdería uno de sus elementos esenciales que contribuyen a hacerla carismática e interesante

...en la pobreza y en la enfermedad...

A pesar de que su denominación de origen (cómic franco-belga, publicado por Grijalbo, formato caro) que parece indicar lo contrario, «JB» es una serie extrañamente dura, increiblemente dura para el tipo de soporte que la contiene

Quizá la palabra que mejor podría definirla sería «cutre»

Está llena de situaciones enfermizas, con una violencia que busca hurgar en el lado más oscuro del alma humana. Haciendo un breve inventario muertes de niños, suicidios colectivos, tortura policial, mutilaciones de orejas, violaciones de niños y mujeres .. Un catálogo de perversiones lo suficientemente amplio como para marear al más pintado Mezclar todos estos ingredientes en un cómic podría dar lugar a una especie de «Twin Peaks», desbarrante, incoherente y lleno de violencia gratuita, y aunque algo de esto hay, la verdad es que los autores se han concentrado en narrar estas situaciones de la forma más realista y creíble posible.

Y lo consiguen la mayor parte de las veces

De todas formas algunos argumentos de Dufaux están desaprovechados (el ya comentado «El Diablo al Alba») y otros resultan demasiado predecibles; casi cualquier lector avezado puede adivinar quién es el asesino de «Noches Color Blues» o de «Contestad Moribundos» hacia la mitad del álbum Pero esto no es un handicap insalvable: en las buenas historias de intriga (y estas no son) lo que cuenta no es sólo el «quién» si no todo el «clima», la «atmósfera» en que desarrolla el relato, estos dos álbumes contienen los suficientes momentos inquietantes como para hacerlos memorables

El mérito principal de Dufaux consiste en caminar por entre este ambiente cutre y enfermo sin caer en el ridículo. Esto se da, especialmente, cuando dispone de personajes bien matizados. Ya hemos dicho que uno de los puntos fuertes de este guionista es la creación de personajes (sobre todo psicópatas y tarados) pero todo el conjunto gana cuando se molesta especialmente en explicarnos las motivaciones de alguno de ellos, es el caso de Gus Bomby, Piel de Diablo o Eintein En relación con este último personaje vemos como se consigue este ambiente tan particular en la serie y a la vez se define un personje Einstein (álbum nº7) sube a un tranvía donde encuentra a una bella desconocida, tras una serie de textos de apoyo que muestran el desarrollo de sus pensamientos («...la miro fijamente... ni siquiera gira la cabeza... tiene que comprender que la deseo... que lo único que pido mientras me la tiro es que se quede así, desdeñosa, clara, limpia...»), este la empuja a la carretera para que sea atropellada por los coches

Este tipo de asesinato frio y, sin embargo instintivo, que tanto abunda en la serie, enlaza directamente con el siguiente punto

. hasta que la muerte nos separe

Repasando todos los episodios, se puede llegar a la conclusión de que el denominados común y la verdadera protagonista de «JB» sería la muerte

La serie va mostrando historias como la de los veteranos de Vietnam que ejecutan a sus excompañeros y luego se suicidan, la madre del músico se come cantidades de hamburguesas mientras liquida a las novias de su hijo, la masacre de bandas del nº3, los crímenes casi rituales de Einstein y su hermana; el suicidio colectivo con aires cuasi-eróticos de nº6... etc

En «JB» se explora la muerte y las distintas actitudes de quienes la generan y otorgan y quienes la reciben

Tal fascinación va aumentando a medida que transcurren los episodios y, si en los primeros, las muertes eran por venganzas (1 y 2), más tarde pasarán a ser cuestión de «negocios» (nº3) luego por motivos psicológicos (nº4) y, finalmente, por motivaciones psicosexuales (5, 6 y 7)

Es, quizá, esta morbosa fascinación por la muerte lo que convierte a «JB» en un producto único, radicalmente distinto de otras series, en apariencia similares

Germán Menéndez
Norman Fernández

El superpoder del dinero

Los años 80 aportaron al comic el nuevo arquetipo de malvado megalómano que se está afirmando en muy variadas obras y que se va a incorporar a la galería de villanos de este mundo maniqueo que, para mostrar el bien lo pone a triunfar continuamente sobre el mal. Un héroe es mejor, conforme es peor su villano.

El superhéroe no fue pleno hasta que se inventó el supervillano. El nuevo supervillano es rico.

Los comics recogieron de las novelas populares ese arquetipo que se llamó «el genio del mal» prácticamente la maldad esencial, natural, desinteresada, luciferina, que hace al mal, como el genio hace al bien, y que está en el Doctor Moriarty al que se opone Sherlock Holmes, en el Fu Man Chu de Sax Rohmer o el Fantomas de Pierre Souvestre y Marcel Allain.

De los adelantos de la ciencia que trajo este siglo surge otro arquetipo, «el científico loco», una amenaza doblemente inestable pues tanta inquietud y desconfianza han ido despertando la locura como la ciencia. Entre las muchas encarnaciones de este arquetipo delirante, es palmaria la del inicial Doctor Hans Zarkov de «Flash Gordon» una serie que tenía en Ming a su genio del mal fundido con el arquetipo del que hablamos a continuación.

El tercer gran malo de la cultura de masas es el «Cruel Dictador», arraigado en las vísperas de la II Guerra Mundial, alrededor de los fascismos de Adolf Hitler y Benito Musolini. Muchos héroes norteamericanos del comic lucharon contra todos ellos antes incluso de que los Estados Unidos, entraran en la guerra. Durante la Guerra Mundial raro fue el héroe o superhéroe que no cruzó el charco a darle a los «boches» su merecido. Algunos villanos han sobrevivido ampliamente al fin del nacismo y del fascismo, como es el caso de «Cráneo Rojo». Con la Guerra fría, la figura del cruel dictador se fue sovietizando, hasta conseguir los rasgos del antiguo aliado Stalin. Contra las crueles dictaduras comunistas, lucharon campeones de la «democracia occidental» como Johnny Hazarz o Steve Canyon hasta nuy recientemente.

A partir de los años sesenta, los superhéroes fueron encontrando más enemigos dentro de las injusticias de la propia sociedad, pero hasta los ochenta, y mejor los noventa, no afirmaron el cuarto arquetipo sólido del siglo, el «Inmoral potentado» (se admiten mejoras sobre el término) un enemigo interior que tiene el poder del dinero. El dinero se convierte en superpoder.

Los tres votos del superhéroe

durante muchos años, los superhéroes cumplieron los votos de obediencia, castidad y pobreza. Obediencia al sistema del que eran paladines. Castidad a pesar de sus novias.

A partir de los sesenta, y a pesar del «Comic Code», fueron incumpliendo estas promesas eclesiásticas. La pobreza la han roto más recientemente. Entiendase por pobreza no miseria ni desaliño. Un superhéroe harapiento venía de luchar y al próximo tebeo ya disponía de un espléndido traje.

Lo que quiere decir pobreza es que los superhéroes nunca salían en operaciones comerciales como nunca se les veía haciendo pis, pongamos por caso. No se sabía que ganaran nada, pero les daba para todo. Cierto es que Bruce Wayne (Batman) es un millonario, con avión particular (batplane) y coche, entre deportivo y acorazado (batcar), además de una espléndida mansión y una fundación con la que acude a todos los actos sociales de beneficencia. ¿Cómo se hizo con esos bienes el huérfano de un doctor? ¿Cobra Alfred igualmente su sueldo?.

Muchos superhéroes, sin ese respaldo, disponían de grandes medios. Claro, no gastaban. Nunca compraban cigarrillos ni tomaban café. Sus trajes ajustados no tenían bolsillos para unas monedas y sus cinturones multiuso no llevaban ni siquiera un gancho para el monedero.

Dicho en serio, los superhéroes fueron buenos defensores de la propiedad privada ajena, a los que no se les conoció alguna.

El primer superhéroe con problemas económicos fue Spiderman, un personaje marveliano de los años sesenta, entonces renovador. Stan Lee, o quién fuera, porque con Lee nunca se sabe le quiso hacer un personaje a la medida de los quinceañeros que leían aquellos comics-books y convirtió en superhéroe a un estudiante huérfano que vivía con una tia May, tan débil económica como coronariamente. Spiderman intenta en los primeros episodios ganar dinero con su traje y sus habilidades, pero fracasa. Como Peter Parker, los problemas económicos siempre están de fondo por culpa del tacaño Jameson, un cicatero editor que aún no le ha metido en plantilla a pesar de los 30 años que lleva ofreciendole como colaborador las más espectaculares fotos sobre Spiderman.

El Capitán América, en su irregular carrera laboral, como Steve Rogers, pasó temporadas de indigencia y nunca vivió demasiado bien con su sueldo de policía. En todo caso ya es una suerte que a su edad siga en activo.

Un superhéroe bien explicado económicamente es el Hombre de Hierro. Tony Stark es el propietario de industrias Stark. Como civil es un empresario sin superpoderes y con problemas cardíacos. Sus poderes en el fondo son económicos porque se trata de un superhéroe tecnológico, de tecnología punta.

Pero hay muchas explicaciones. ¿De donde saca su dineral en tecnología Reed Richards? ¿Pueden los cuatro Fantásticos vivir de un sólo sueldo, por muy alto que sea, y tener alquiladas varias plantas del edificio Baxter?. No es extraño que en algunos episodios hayan tenido problemas con el casero estos cuatro tipos singulares, que pasan largas temporadas por el hiperespacio.

El mundo de los superhéroes despreció siempre el dinero, también como tema, y si fuéramos veristas con estos personajes de «fantasía-fantástica», todos irían vestidos como la impresentable Masa. Todos menos la Cosa del Pantano, un héroe ecológico, que habita en un entorno que no les recomiendo si están pensando en mudarse. Hay mucha humedad.

Los 80 década del dinero

la segunda mitad de los años 80 trajo el mundo capitalista occidental años de prosperidad económica. Años de desequilibrio, sus dos extremos están representados por el «broker» y el «homeless».

El próspero trabajador de la bolsa y el arruinado hombre sin hogar resumen los resultados de las «Reaganomics» (la política económica de Reagan, el presidente de los Estados Unidos que, según confiesa en su autobiografía, quiso ser dibujante de comics en su adolescencia) y han empapado la cultura de la década. El cine influyó definitivamente. En «Nueve Semanas y Media» contó como gastaba y cómo se las gastaba un yuppi. En «Wall Street», Oliver Stone clavó un puñal en mitad del corazón de la gente de las finanzas. La televisión convirtió en yuppies hasta a los policías de Florida en aquella serie pastelera llamada «Miami Vice».

En los comics, que es lo que nos ocupa, el hombre-clave una vez más es John Byrne. Byrne supo transladar perfectamente ese nuevo estereotipo mundial de los habitantes privilegiados de la sociedad próspera. Escogió una plataforma muy vistosa: «El Hombre de Acero». La DC le dijo «pon al día a Superman» y tuvo la inteligencia y la valentía de adaptar su mundo a la década, dándole nueva grandeza.

Al tímido y mediocre Clark Kent lo transformó en un periodista de prestigio. A Lois Lane le dió el tipo de Sigourney Weaver en «Armas de Mujer». La hizo una profesional competente y competitiva del periodismo y la situó, vestida por altos modistos, en apartamentos enormes, amueblados de diseños y situados en el ecorazón de Manhatan (perdón, Metrópolis).

Pero el golpe definitivo lo dió con Lex Luthor.

Tradicionalmente Luthor, había respondido al arquetipo clásico del «científico loco», aunque a lo largo de los años ese referente se perdió a veces para mostrarle como otro más antiguo: «el genio del mal». Byrne convirtió a Luthor en un magnate propietario de «Lexcorp», una diversificada multinacional que tiene a su alrededor un entramado financiero e industrial y que dedica su división de I + D (Investigación y Desarrollo) a deshacerse de Superman.

Luthor es más perverso que nunca y también más inteligente. Jamas se mancha directamente las manos porque dispone de ejércitos propios a su servicio, sin contar otros mecanismos sociales. Luthor es un tipo respetable, un triunfador en la sociedad capitalista. Su perversidad no es la de un villano que además tiene dinero. Es la perversidad de un rico, como tan espléndidamente demostró Byrne en aquella joya de media docena de páginas titulada «Metrópolis, 900 MI», ganadora del HAXTUR al Mejor Guión de 1988. A nuestro hombre rico le gusta jugar por jugar con el destino de los ciudadanos medios y tienta, por capricho de millonario, a una camarera de un bar de carretera.

A partir de Luthor, todo cambió.

Namor: Repetición de la Jugada

John Byrne, del que dicen que está personalmente obsesionado por el dinero, repitió la jugada cuando la competencia le dió otra oportunidad con otro viejo personaje: Namor, el más poderoso mutante del Universo.

Arisco, antisocial, y bastante iracundo, el veterano mutante Namor sería todo lo rey de Atlantis que se quiera, pero en la superficie tenía tanto éxito como esos monarcas centroeuropeos y nobles de la Rusia Blanca, que acabaron de camareros en el Nueva York o el París de los años veinte y treinta.

Hasta que a Byrne le dijeron, «ponlo al día». Byrne es el dibujante de estas dos décadas. Es el que más se acerca a retratar los estereotipos de nuestro tiempo, las ambientaciones e incluso el canon físico de Hollywood. Si Alex Raymond hizo eso en los 30-40, Byrne lo esta haciendo en los 80-90

Su Namor se mueve entre la economía y la ecología, dos conceptos obsesivamente recurrentes en los últimos años y que proceden de la misma raíz (Oikos, en jonio eikos, la casa, el lugar de residencia). En el caso de la ecología, el sufijo «logos» significa comprensión. En el caso de la economía, el «nomos» es la norma. La misma raíz nos da dos árboles distintos. Hoy por hoy, ecología y economía mantienen en la mayoría de los casos una relación dialéctica, de enfrentamiento.

Byrne es explícito en ambos temas. Sobre la ecología ha llegado al extremo de la metáfora visual más descarada, componiendo un monstruo capaz de destruir Manhattan, cuya apariencia no es otra que la de una gran montaña de mierda desvergonzadamente marrón.

Respecto a la economía , se ha metido a Namor en el mundo de las corporaciones, enfrentándolo a los hermanos Marrs, económicamente superpoderosos. Desmond Marrs sólo vive para el poder de la economía.

Más rico de lo que se puede llegar a ser, irrumpe en la historia jugando a suicidarse. Se aburre porque no tiene enemigo. Sólo la entrada de Namor en el juego económico le estimula para seguir viviendo. Así que los resultados de la bolsa van cebando su odio hacia el desconocido que controla «Oracle», la nueva corporación. Todo el entorno se llena de fiestas de presentación, de ambientes elegantes, de ropa de carísimo diseño. tan explícito como con el montón de mierda, Byrne crea un personaje «Head Hunter»que literalmente, caza cabezas y las exibe como trofeos, quitando toda metáfora a lo que realmente es un headhunter, un cazador de talentos, un intermediario para grandes fichajes de gestión que trabaja contratado por las empresas.

DD, descenso a los infiernos

Porque desde hace muchos años «Deradevil» viaja a contracorriente, hay toda una larga trama argumental en la que Matt Murdock, el prestigioso abogado ciego, uno de los pocos superhéroes que ejerce una profesión liberal bien pagada, renuncia a esa vida y desciende, primero a la «Cocina del Infierno» de la que salió después, ya en manos de Ann Innocenti, al infierno mismo.

Mientras Namor asciende de las simas marinas a la altura de las «Torres gemelas», Murdock pasa de ser un «yuppie», antes de que hubiera yuppies, a convertirse en un homeless sin ningún hogar. Sin hogar físico, vagabundeaba por los Estados Unidos, por el infierno y por los solares abandonados de Nueva York, sin el hogar de la personalidad, que es la memoria, sin el hogar de los afectos que son los viejos amores y los viejos amigos.

La culpa de esa desgracia es toda una espesa conspiración de Kingpin un personaje que se ha «lexluthorizado» de una forma interesantísima. Kingpin empezó siendo un gordo rey del hampa dotado de una fuerza física colosal. Cuando se enfrentaba a Spiderman era esencialmente fuerza física, el tipo que rompía elegantes mesas de un puñetazo y que cuando fallaba un golpe derribaba un tabique. Después, dentro de la trama de «Deradevil», se acentuó su condición de rey del hampa, en lo que tiene de social, de persona que interviene al margen de la ley en la economía y en la sociedad.

En el último número de la segunda serie de DD, Kigpin emprende el camino de la decadencia formal. Hay páginas clarividentes de Ann Nocenti espléndidamente dibujados por el hijastro de John Byrne, Kieron Dwyer. Sin entrar en las razones de Comics Forum, la interrupción de la serie no ha podido ser, temáticamente, más inoportuna.

En la oficina central de Fisk Inc. el gabinete de imagen mejora el linaje de Kingpin y le hace socio de dos exclusivos clubes que tienen entre sus socios a jefes de la CIA y hasta presidentes. En cuanto a los negocios, conseguir ilegalmente un plano de una futura autopista le permite entrar en una brillante operación especulativa. Algo de caridad para mejorar la imagen de Fisk y después, hacerse con una cadena de televisión y un periódico. Kingpin no acaba de acostumbrarse a los nuevos métodos, ni a sus nuevos compañeros de viaje. Pero lo entiende muy bien. Hará su propia y enorme compañía multimedia. Así su imagen nunca peligrará.

Un trepa llamado Maxwell Lord

La liga de la justicia ha metido en sus aventuras semi-cómicas, críticas interesantísimas y ha tenido corporaciones como enemigas. «Gentech», una empresa de biotecnología creó un virus contaminante que contagió incluso a la propia Liga de la Justicia, excepto al detective marciano, precisamente porque no es humano. Pero nos es de gran valor un personaje vital sin superpoderes, Maxwell Lord «un ejecutivo de poca monta que no soportaba ser del montón», según confesó en la historia que relata su origen secreto, donde cuenta cómo descubrió el ordenador que le «ordenó» durante un tiempo, cómo creó Maxwell Lord Entreprises, cómo a partir de ahí los países se le rindieron como «Ronald Reagan aprendió mi nombre» y cómo fundó la Liga de la Justicia, a base de manipulaciones de imagen, sin contar cómo le consiguió su status de la Liga de Justicia Internacional influyendo incluso en la ONU.

Por encima de los cambios que ha tenido la imagen de Maxwell lord, introduce un concepto de empresa dentro de los grupos de superhéroes. Maxwell Lord es un gestor que actúa con «criterios empresariales», que pone orden en aquellos grupos de tipos vestidos de un modo pintoresco, que funcionaban de manera autogestionaria o liderados por el más veterano, sin que se supiera cómo podían mantener su patrimono inmobiliario, la mansión de la torre de los Nueyos Titanes.

Los vengadores o su parque tecnológico avanzadísimo (el satélite de la primera Liga de las Justicia). Con Lord las cosas ya funcionaban de otro modo.

Colonia Booster gold, Pour Superhommes

Aunque el personaje no batió records de popularidad, Booster gold no es un segundón olvidado. Es el superhéroe del marketing, un profesional del manporro que se fugó del siglo XXV con tecnología vanzadísima, estudió el siglo XX y se plantói aquí para ganarse la vida. Ganó popularidad evitando un complot para asesinar a Reagan y a Bush, es más, su nombre, con la S cruzada por las barras del dolar ($), lo inventó por error el propio Reagan. este superhéroe fundó Goldstar INC, más tarde Booster Gold International, hizo spots publicitarios y patrocinó productos con su imagen. No es Tony Stark, el empresario superhéroe. Booster Gold es el superhéroe empresario, con imagen de marca.

Desde los años sesenta, cuando el gran cambio de Denny O'Neil y Neal Adams, los superhéroes descubrieron la pobreza, la marginación, los derechos civiles, la política activa, las drogas y muchos problemas sociales.

Los sesenta fueron una década social, de revoluciones estudinatiles, de guerrillerismo, de experimentación con las drogas, de psicodelia, de lucha racial.

Los ochenta han sido la década económica de los ricos más ricos, de la economización de la sociedad, de la mitificación del empresario (Lee Iacocca, Donald Trump o Mario Conde, por poner el último ejemplo local), de la bolsa y de la especulación. Los superhéroes no podían quedarse fuera de ese mundo si querian seguir contando.

Así nació un nuevo supervillano cuyo superpoder es el dinero y también una nueva aportación al diseño de los trajes de lycra de los superhéroes, un bolsillo en la capa para llevar media docena de tarjetas de crédito. En un compartimento del cinturón de Batman, junto a las bombas de humo, brilla la VISA ORO.

Javier Cuervo

La verdadera conmemoración del quinto centenario

Parece ser que el día 12 de octubre del presente año se van a cumplir 500 años del «descubrimiento» de América. Los medios de comunicación no hacen más que recordarnos los acontecimientos relacionados, directa o indirectamente, con tal evento (EXPO, Capital Cultural, Olimpiada, etc.) que se están realizando para mayor «gloria» del gobierno «socialista» y de las comunidades «históricas». Sería mejor que en vez de malgastar el dinero público con tanto autobombo se empezase a asumir de una vez por todos que lo que ha dado en denominarse eufemísticamente «descubrimiento» y «conquista» no fue otra cosa que el genocidio indiscriminado de la población aborigen a manos de los europeos. Por suerte la editorial Planeta-Agostini parece haberse dado cuenta de ese hecho y pretende conmemorar el evento emulando a los conquistadores y exterminando la población de potenciales lectores de tebeos de este país. Para ello ha puesto a la venta la colección «Relatos del Nuevo Mundo».

Dicen que el gato escaldado del agua huye, por ello en «EL WENDIGO» desde el momento en que conocimos la existencia del proyecto de esta obra, no depositamos demasiadas esperanzas en él. No muy lejano está el caso de aquella otra colección denominada «Grandes Héroes» para que hayamos olvidado el resultado que suelen ofrecer este tipo de productos.

¿Por qué?

El problema estriba precisamente en aquello que se trata de «vender» como principal cualidad positiva de la obra: la participación de expertos en historia, antropología, o lo que sea. Expertos que nadie duda que conozcan sus campos pero que no suelen tener ni idea de tebeos. El resultado, por tanto, es lógico, pues no es esperable que alguien que tiene un conocimiento limitado del medio y que no ha intervenido en la realización de una historieta en su vida, genere una obra, o más exactamente unos guiones, de calidad.

En el caso concreto de «Relatos del Nuevo Mundo», no puede ser más significativa la frase que aparece al comienzo del folleto explicativo de la colección: «... su realización se ha cimentado en la estrecha colaboración entre algunos de los más destacados creadores de comics y un equipo de prestigiosos historiadores y documentalistas».

A la vista de apreciaciones como ésta no es de extrañar que el lector, que ya está avisado, muestra cuando menos un rechazo inicial.

No es la función de este artículo juzgar el apartado artístico de la colección, pues para ello debería esperarse a la aparición de todos los episodios. Lo que sí podemos decir es que, en principio, ese aspecto no promete demasiado. Además del problema de los guionistas antes mencionados, materializando en el hecho de que varios de los autores escriben el guión de un cómic por primera vez, el encontrarse con que el doce por ciento de los álbumes son de Palacios o la aparición en la lista de dibujantes de nombres como Paul Gillon, Alex Niño o Sergio Toppi, no es precisamente para echar las campanas al vuelo.

¿Para quién?

En realidad lo que se busca con las presentes líneas es el análisis de «Relatos del Nuevo Mundo» como producto del consumo. Para hacerlo basta con plantear una sencilla pregunta: ¿a quién va dirigida la colección? Evidentemente no al lector habitual de tebeos. El que no aparezcan los nombres de los autores en la portada de cada tomo, unido a la presentación y al precio de éstos lo prueba. Además los canales de distribución y promoción no son los habituales. Posiblemente lo más clarificador de todo sea que Planeta ha editado la obra fuera de su sección de comics (Fórum) e ignorando al director editorial de ésta.

Tampoco se busca al lector con un interés específico en la historia y la antropología de América, pues para ello se requeriría un tratamiento más profundo de los temas.

A quien se puede pensar que pretende ir destinada la colección es al público «culto» (aquél que no lee un tebeo ni cuando se equivoca). Eso explicaría aspectos como la presentación, la difusión, la colaboración de tanto catedrático de la Universidad de Sevilla... etc. El problema es que aún en ese caso difícilmente se conseguiría que ese tipo de público consuma un «subproducto» como el cómic, por muy bien que quede colocado en la biblioteca o por muchos textos de Savater que contenga.

Por tanto el único receptor posible que nos queda sería la franja de lectores, habituales o no, de tebeos que además está interesada en una visión histórica y antropológica de América no demasiado profunda; y, la verdad, no parece ser lo suficientemente amplia como para sostener la edición de una obra de esta magnitud.

¿Para qué?

Llegado a este punto cabe preguntarse qué función persigue un producto que en la práctica no tiene público receptor.

Es evidente que la de hacerse rico no va a ser. Tampoco parece que sea un intento altruista de «elevar» el nivel de los tebeos e introducirlos en círculos más «cultos», buscando una mal entendida «dignificación» del medio. Al menos eso es lo que se deduce de lo que Max nos contó durante su estancia en el XV Salón Internacional del Cómic del Principado de Asturias. El creador de «Peter Punk» no era muy amigo de mencionar el tema pero llegó a decirnos que el álbum que realizó de la colección le costó dinero. Parece ser que para llevarlo a cabo tuvo que utilizar una técnica de coloreado bastante costosa, técnica que posteriormente no le fue remunerada, con lo que, a pesar de cobrar por realizar el álbum, terminó teniendo que poner dinero de su bolsillo. Parece claro que este tipo de trato hacia los autores no es propio de alguien que pretende «dignificar» el medio.

La única función lógica que puede perseguir esta colección, y que cumple a la perfección, es la de ser el enésimo producto que busca la irreflexiva promoción de ese tinglado que se ha dado en llamar «Celebración del Quinto Centenario». No sólo es que ese fin concuerde con elementos como la presentación, promoción y difusión de la obra, sino que además aparece mucho más claro a tenor de un importante aspecto que no hemos mencionado hasta ahora: la participación de la «Sociedad Estatal Quinto Centenario». Sociedad que, además de patrocinar la colección, es significativamente la propietaria del Copyright de la misma.

No importa que la obra no tenga ningún público receptor, pues tampoco importa que venda o no, su función propagandística y de promoción de allegados ya la cumple con su mera existencia. Lástima que al fin y a la postre seamos los contribuyentes los que carguemos con el muerto.

Norman Fernández

XVI Salón Internacional del COMIC del Principado de Asturias

HAN CONFIRMADO SU ASISTENCIA

- David Mazzucchelli
- Enrique Ventura
- Al Williamson
- Miguel Angel Nieto
- Hermann
- Timothy Truman
- Robert
- Adolfo Alvarez Buylla
- Neto
- Gaspar Meana
- Alfonso Lopez

POR CONFIRMAR:

- François Bourgeon
- Paul Gulacy

ORGANIZA:

EL WENDIGO

PATROCINAN:

Exmo. Ayuntamiento de Gijón

PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERIA DE EDUCACION, CULTURA, DEPORTES Y JUVENTUD

FMC

Fundación Municipal de Cultura

Ayuntamiento de Gijón